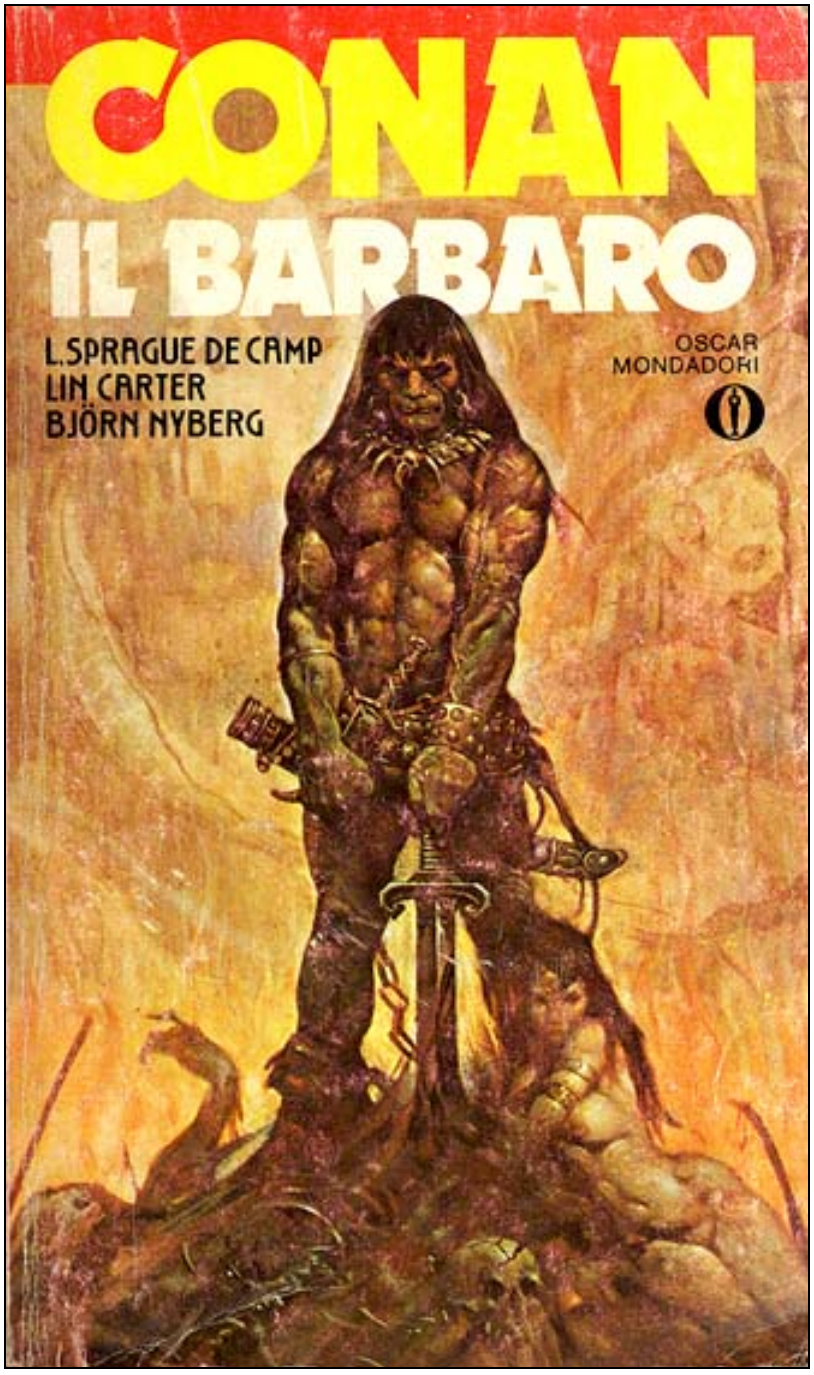
L. Sprague de Camp ~ Lin Carter ~ Björn Syberg

Conan il barbaro

Titolo originale: *Conan the Swordsman*
© 1978 Conan Properties, Inc.
© 1980 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano
I edizione Oscar Mondadori settembre 1980

In copertina: *The Barbarian*, di Frank Frazetta



VISIT…

Indice

Introduzione. Un eroe smisurato: Conan di Giuseppe Lippi 3

Conan il barbaro 8

La saga di Conan di L. Sprague de Camp 9

La legione dei morti di Lin Carter e L. Sprague de Camp 15

Il Popolo della Vetta di Björn Nyberg e L. Sprague de Camp 30

Ombre nel buio di Lin Carter e L. Sprague de Camp 40

La Stella di Khorala di Björn Nyberg e L. Sprague de Camp 59

Il gioiello nella torre di Lin Carter e L. Sprague de Camp 78

La dea d'avorio di Lin Carter e L. Sprague de Camp 95

Luna di sangue di Lin Carter e L. Sprague de Camp 110

I nomi hyboriani di L. Sprague de Camp 135

Gli autori: *note biografiche* 191

Introduzione.
Un eroe smisurato: Conan

di Giuseppe Lippi

1. *Il Conan di Howard*

Conan è un personaggio che non incontrerete mai ma che vi porterete sempre dentro. La sua essenza sta tutta qua: l'avventuriero che soffre, combatte e ama con la velocità di una macchia scarlatta, è quello che nel mondo degli uomini chiameremmo una forza della natura, ma che qui (nel mondo della letteratura, e di una letteratura particolarmente densa e formale come l'*heroic fantasy*) è una pura forza narrativa. Così il realismo, la vividezza, la "brutalità" con cui si muove entro il suo contesto fantastico non sono il frutto di un sapiente "cogliere la vita com'è" da parte di uno scrittore colorito, ma al contrario di un narrarla fino al limite della sua essenza immaginaria. Quale che sia il motivo per cui ci piace Conan – la forza, il coraggio, la violenza, il sesso – è quasi certamente una scusa; la ragione vera è che ci piace il modo in cui il suo mondo è costruito. E questo sia nel senso inventivo più appariscente, sia in senso sintattico: ci piace, insomma, la scrittura di Robert E. Howard.

Howard, il creatore di Conan, nacque a Peaster (Texas) nel 1906; visse praticamente sempre in quello stato, diventando un affermato scrittore per il mercato dei pulp, un tipo di rivista che oggi non si fa più e che spesso pubblicava la miglior narrativa d'azione di quei tempi. Morì suicida a trent'anni, quando apprese che la madre non sarebbe sopravvissuta a una grave malattia.

Conan era stato creato nel 1932, quattro anni prima della morte: a lui Howard dedicò una ventina tra racconti e romanzi brevi, e un solo romanzo vero e proprio: *Conan il conquistatore*, a cui aveva dato il titolo originale di *Hour of the Dragon* (1935). Howard era un lettore onnivoro, ma le sue preferenze andavano alla storia e al folclore nordico, e gli era già capitato di creare personaggi avventurosi o fantastici inseriti in ambienti di questo tipo: re Kull di Valusia (1929), Turlogh Dubh (1931), Bran Mak Morn (1930, 1932) e altri ancora. Atlantidi, pitti o gaelici che fossero, avevano tutti in comune una straordinaria carica vitale e la esprimevano (dati i loro tempi) principalmente in due modi: un amore passionale, impetuoso ma sempre passeggero, e una violenza furibonda, la furia rossa del *berserker*. Howard non fa mai del moralismo a proposito del suoi personaggi, e qualcuno lo ha definito un "autore privo di inibizioni" per la disinvoltura con cui esalta, a pari merito, i piaceri della carne e quelli del sangue e della morte. In verità è così calato nel suo mondo barbarico e tumultuoso da aver perso, paradossalmente, il punto di vista dell'uomo moderno o "civile". È un bardo, e non ama le mezze verità.

Conan nasce sul modello di Kull e degli altri eroi appena ricordati: la sua prima avventura esce su *Weird Tales* nel 1932 e s'intitola *La fenice sulla lama* (*The Phoenix on the Sword*). È un barbaro del Nord, che agisce in un'epoca immaginaria chiamata Era Hyboriana e situata – secondo la pseudostoria che Howard stesso elaborò – tra lo sprofondamento di Atlantide e l'inizio della storia a noi nota. Per ammissione comune quest'età favolosa risale a dodicimila anni or sono, quando la magia era una forza operante e la vita un rischio continuo.

Benché non scritte in ordine cronologico, le avventure del gigantesco barbaro della Cimmeria ci permettono di seguirne la vita attraverso varie fasi, dalla giovinezza alla avanzata maturità, dalla professione di ladro, mercenario e pirata a quella non meno rischiosa di re.

La sua filosofia della vita si può riassumere con le sue stesse parole, tratte da *La regina della Costa Nera* (1934): «Io voglio vivere appieno, finché vivo. Mi basta conoscere il ricco sapore della carne rossa e del vino che mi punge il palato, il caldo abbraccio di braccia bianche, la folle esultanza della battaglia, quando le spade azzurrine guizzano e s'arrossano, e io sono contento. Che sacerdoti e maestri e filosofi meditino pure sulla realtà e sull'illusione. Io so questo: se la vita è illusione, allora anch'io sono illusione, ed essendolo, l'illusione per me è reale. Io vivo, brucio di vita, amo, uccido e sono contento».

Un modo ferino, ma sostanzialmente sereno, di guardare all'esistenza? Conan non è un personaggio sereno, come non lo era Howard. Poche righe più sopra afferma: «Il capo dei miei dèi è Crom. Abita in una grande montagna, ma perché invocarlo? Ben poco gli importa se gli uomini vivono o muoiono. È spietato e senza amore, ma alla nascita soffia nell'anima dell'uomo il potere di lottare e uccidere. Cos'altro dovrebbero chiedere gli uomini agli dèi?». E quando Bêlit, la piratessa, gli chiede se c'è almeno speranza dopo la morte, Conan le risponde: «Non c'è speranza né qui né dopo, nel culto del mio popolo. In questo mondo gli uomini lottano e soffrono invano, trovando piacere solo nella lucente follia della battaglia; morendo, le loro anime entrano in un reame grigio e nebbioso di nuvole e venti gelidi, per vagare tristemente nell'eternità».

Un eroe negativo, dunque? Per niente. Conan è piuttosto una personificazione dell'istinto, delle pulsioni che eludono ogni razionalizzazione; le sue avventure ripropongono il tema costante dell'uomo che corre verso il suo destino, in un cimento che ora ha il tono colorito della storia picaresca, ora un timbro cupo e disperato. E l'universo di Howard, al contrario di quel che potrebbe sembrare, non è un mondo di facili allettamenti, ma un universo meccanicistico dove la *queste* tradizionale cavalleresca – il cui premio è spirituale e simbolico – non è più concepibile. Howard è un romantico consapevole di muoversi in un limbo di non-ideali, e l'esasperazione di questa condizione avrà un peso rilevante nella vita dell'uomo oltre che della scrittore.

Dopo la sua scomparsa, Conan rimane nel cassetto fino al 1946: solo allora una piccola casa editrice specializzata, la Arkham House, ne ripropone alcuni racconti nell'antologia miscellanea *Skull-Face and Others*. Finalmente negli anni Cinquanta, grazie all'interessamento di L. Sprague de Camp, viene pubblicata l'edizione Gnome Press e alla metà dei Sessanta le avventure del cimmero raggiungono il vasto

pubblico, che non hanno mai più lasciato, grazie all'edizione tascabile della Lancer. In quei volumetti, accanto agli originali di Howard, stanno le "collaborazioni postume", i racconti completati da de Camp (o da Lin Carter) sulla base di abbozzi howardiani, e i *pastiches*, cioè storie scritte ex-novo per soddisfare la domanda dei lettori (e l'esigenza degli editori di presentare una serie articolata in numerosi volumi). De Camp, Carter, Björn Nyberg (e oggi Karl Edward Wagner e altri) hanno così riesplorato la carriera di Conan, scoperto gli anfratti che Howard non aveva illuminato, ripercorso gli episodi meno noti e, in sostanza, moltiplicato il gioco degli specchi narrativo. È un po' quello che è accaduto a Sherlock Holmes: da scopritore di casi criminali è diventato il soggetto più classico dei casi letterari.

Attorno a Conan e al suo successo è nato un vero e proprio culto, ormai alimentato anche da altri mezzi: i fumetti (dal 1970) e presto il cinema.

2. *Conan lo spadaccino*

De Camp, Carter e gli altri continuatori hanno avuto costanza e fortuna. Negli anni immediatamente successivi alla guerra, la *fantasia eroica* (il genere a cui appartengono le avventure di Conan e che risale a William Morris, ai raffinati Cabell e Eddison e a pochi altri autori, praticamente tutti anglosassoni) sembrava destinata a scomparire: chiusi i pulp che l'avevano ospitata a livello popolare (come *Weird Tales*), non sembrava esserci nemmeno un mercato per queste storie di re ed eroi, principesse e poeti, guerrieri e incantatori. Fortuna volle che venissero pubblicati proprio in quegli anni libri destinati ad avere un seguito enorme (come *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien) e che editori piccoli, ma amorevoli, riponessero la loro fiducia in saghe strepitose come quella di Conan (l'edizione Gnome Press è diventata quasi leggendaria). Tanto bastò a far scoprire che il gusto del fantastico puro, svincolato perfino da quell'attualità che è propria della fantascienza, non era morto. La *fantasia eroica* riprese il suo cammino ed esplose, negli anni Sessanta, come un vero e proprio fenomeno, ridando linfa alla stessa *science fiction*.

Come abbiamo detto, si tratta di un genere particolarmente denso e formale; formale, nel senso che si basa su un accentuato convenzionalismo, ma che proprio per questo trae tutta la sua ricchezza dalle forme del proprio discorso, dalla purezza con cui è costruito (e infatti consiste, essenzialmente, in una "ricreazione" a tavolino dell'universo, di un mondo immaginario dotato di una completa autosufficienza e credibilità); denso, nel senso che proprio questa rarefazione lo pone nella necessità di dare un rilievo assoluto a tutto ciò di cui parla. Guerrieri e incantatori, principesse che sembrano pin-up, città merlate e guglie di porpora non compaiono, nelle sue pagine, come malinconici fantasmi, ma come figure vive e fisiche. La *fantasia eroica* è il genere in cui, avendo il mondo perduto la sua aura cavalleresca, si assiste a una *queste* di "cose e fatti concreti", come notava già alcuni anni fa Riccardo Valla. In un universo che ha, giustamente, spodestato l'anima, il corpo, il fisico e un meraviglioso quasi iperreale sono diventati il centro e il fine del mondo. Ma, proprio perché un premio assoluto è ormai impossibile, gli eroi della fantasia hanno spesso un cipiglio

cupo e malinconico, quell'aria famelica di predatore selvaggio che de Camp e Carter attribuiscono a Conan nelle primissime pagine di questo libro.

La sensibilità degli autori, tuttavia, non è uniforme: de Camp, anche nei romanzi scritti in proprio, preferisce vedere il genere sotto un'angolatura ironica, dove l'amarezza fa da contrappunto a una visione beffarda del mondo, non smisurata com'era invece in Howard. Così, il suo Conan (e quello di Carter) ha il cipiglio perché sa di essere stato giocato una volta di più, perché si sente un *parvenu* e perché si ritrova quasi sempre, alla fine dei racconti, con un pugno di mosche. Se nella sua smisuratezza la cupa filosofia di Howard ha del metafisico, de Camp e Carter insistono sugli aspetti "mondani" delle loro beffe; sono molto gustosi, in tutto il libro, i rapporti fra Conan e la nobiltà (che lo snobba), e il massimo è raggiunto in *Ombre nel buio*, dove il comportamento della principessa Yasmela e poi quello di re Khossus sono fatti apposta per frustrare e alienare il barbaro.

Mentre in Howard troviamo tracce di un genuino pensiero primitivo, o di frontiera, nei suoi continuatori, molto più "civilizzati" di lui, vengono enfatizzati piuttosto certi aspetti della mentalità borghese: l'avversione per la nobiltà, la smania di essere intraprendente a tutti i costi, il disgusto per la contemplazione o per la sfera del divino, ecc. In queste nuove storie, quindi, quello che domina è un senso di avventura scanzonata, talvolta quasi di ballata. E intanto i tratti dell'eroe vengono tramandati ad altri mezzi più spettacolari, come i fumetti e il cinema, che se ne sono impadroniti e che si apprestano a fare di lui un divo tenebroso.

3. *Conan a schermo e strisce*

Uno dei maggiori successi editoriali degli anni Settanta, nel campo dei fumetti, è stato l'adattamento di Conan realizzato dalla Marvel e apparso per qualche tempo anche in Italia (Editoriale Corno). In un albo a colori di formato standard e poi nel *giant-size The Savage Sword of Conan*, un gruppo di scrittori e illustratori coordinati da Roy Thomas ha creato un'epopea che sul piano grafico è degna del massimo rispetto e che si rifà da una parte ai *glorious paintings* di Frank Frazetta, il miglior illustratore di Conan negli anni Sessanta, dall'altra ai classici del fumetto di grande respiro, con le tavole mosse, i grovigli di personaggi, l'esotismo che tinge ogni avventura.

Generalmente si riconosce che il miglior disegnatore del fumetto di Conan sia stato Barry Smith, autore dei racconti che apparivano nell'albo a colori; ma un talento genuino, quasi truce, non manca certo a John Buscema e ai suoi compagni che realizzano le avventure in bianco e nero e in grande formato. Il successo degli albi è stato tale che recentemente un *syndicate* di Des Moines ha commissionato agli autori una serie di strisce giornaliere e tavole domenicali, facendo apparire Conan tutti i giorni sui quotidiani.

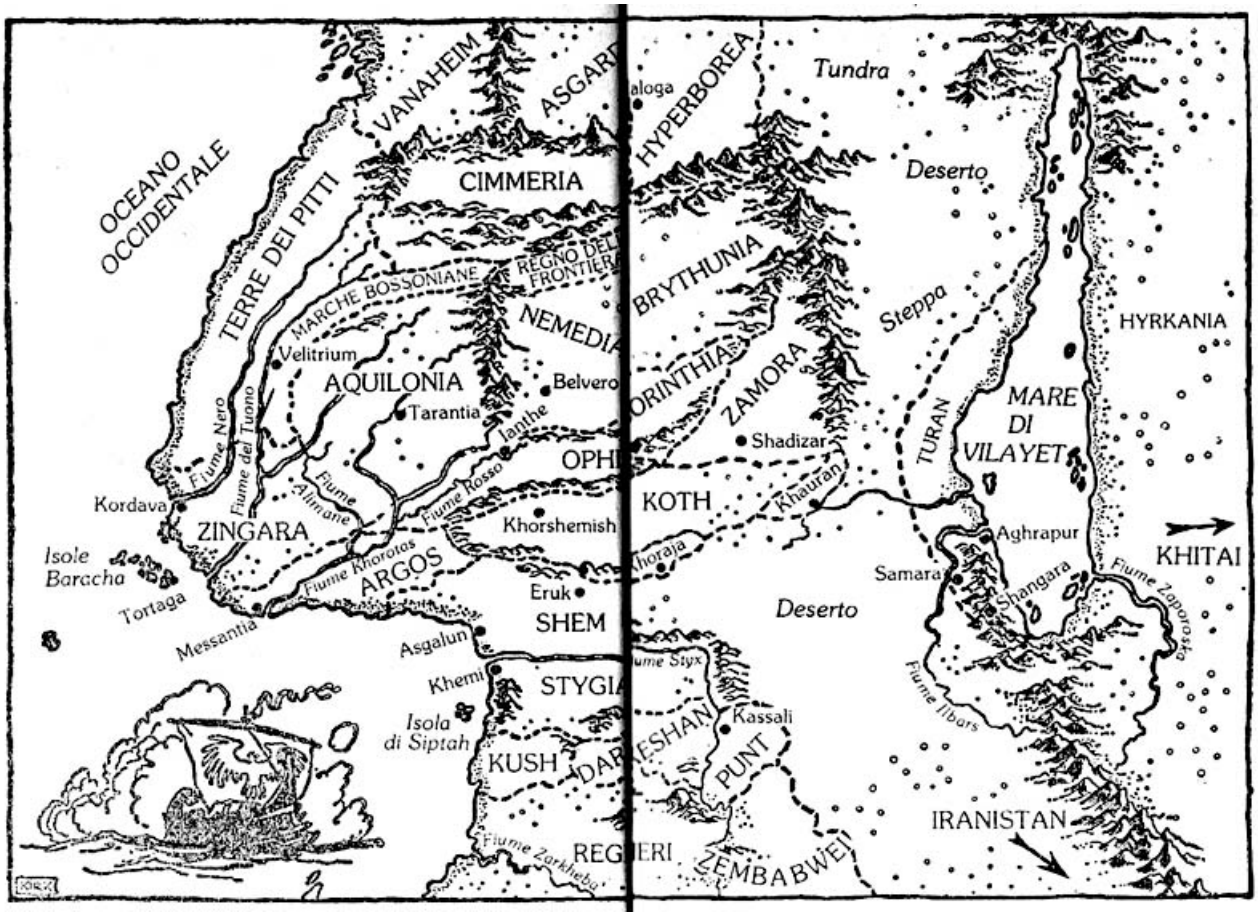
Il passaggio dal fumetto al cinema non dev'essere stato difficile: un giorno il produttore Ed Pressman e George Lucas (l'autore di *Guerre stellari*) stavano guardando una copia di lavorazione del primo film interpretato da Arnold Schwarzenegger, *Pumping Iron*, e Pressman chiese: «Per quale personaggio dei

fumetti vi sembrerebbe più adatto, quello lì?» (erano in compagnia di Ed Summer, un aspirante regista che possiede un emporio del fumetto a New York). Lucas e Summer guardarono Schwarzenegger – cinque volte Mister Universo – e risposero all'unisono: «Conan!».

Questo accadeva circa cinque anni fa. Pressman si mise al lavoro, raggiunse un accordo con lo sceneggiatore Oliver Stone e finalmente riuscì a coinvolgere nella coproduzione Dino De Laurentiis. Schwarzenegger sarebbe stato il protagonista, ma bisognava trovare il regista. «Pensammo a Ridley Scott, l'autore di *Alien*, ma gli studios ci dissero: niente da fare, è troppo forestiero» (Scott è inglese.) Allora venne la notizia folgorante, e probabilmente la migliore di tutte nell'ambizioso progetto: John Milius, già interessato dai produttori, aveva cambiato idea e accettato di dirigere *Conan the Barbarian* (che, al momento, è il titolo annunciato). L'entusiasmo di Milius (uno dei maggiori registi americani d'oggi, autore di *Dillinger*, *Un mercoledì da leoni*, *Il vento e il leone* e co-sceneggiatore di *Apocalypse Now*) è sincero. «Credo nell'etica barbarica» ha detto alla rivista *New West*. «Non mi fido del lavoro che la civiltà ci ha fatto addosso. Sono per una visione più semplice delle cose, più basata sull'azione, e cercherò di dare al film un senso genuino di moralità pagana. Ma sarà soprattutto una storia romantica, un classico racconto d'avventure, un film nel quale accade qualcosa di *grande*. Il suo fascino non sarà quello del sangue che scorre a garganella, questo no, però lo prometto: sarò barbarico, non mi tirerò indietro. È *Conan il barbaro*, che altro vi aspettate? E se c'è qualcuno che pensa che sia troppo violento, può vedere un altro film.»

Le riprese, secondo i progetti, avrebbero dovuto iniziare nel gennaio 1980; tra gli interpreti, oltre a Schwarzenegger, si parla di Sean Connery nella parte dello stregone Thugra Khotan e di Raquel Welch. Se il progetto andrà in cantiere secondo i desideri di Milius, avremo forse il più bell'omaggio postumo mai reso a Howard: le sue enormi, smisurate fantasie portate su uno schermo altrettanto smisurato.

Conan il barbaro



La saga di Conan

di L. Sprague de Camp

Vi piacerebbe un mondo dove tutti gli uomini sono forti, le donne belle, i problemi semplici e la vita avventurosa? Un mondo dove città scintillanti innalzano al cielo le loro guglie, malefici stregoni concertano incantesimi in spelonche sotterranee e spiriti malvagi si aggirano fra rovine di inimmaginabile antichità? Un mondo di mostri primevi che si fanno strada nella vegetazione delle giungle, e di reami il cui destino si regge sulla lama insanguinata di eroi dalla forza e coraggio sovrumani? In un posto simile nessuno parlerebbe dell'aumento delle tasse, dei problemi della scuola o dell'inquinamento.

Ebbene, questo è il mondo della fantasia eroica: o, come alcuni preferiscono chiamarla, della *sword and sorcery* (la narrativa di "spada e magia", così come si dice di "cappa e spada"). Con questa etichetta indichiamo un genere di racconti ambientati in un mondo immaginario, pre-industriale (che può essere situato nel lontano passato, nel futuro, su un altro pianeta o in un'altra dimensione) dove la magia funziona, le macchine non sono state inventate, e dèi, demoni e altri esseri soprannaturali costituiscono una presenza reale e portentosa[1].

La narrativa di questo tipo si scrive per puro divertimento. Non è fatta per risolvere i problemi economici e sociali del mondo, e non ha niente da dire sulle manchevolezze del programma d'aiuto ai Paesi meno sviluppati, sulle lamentele delle minoranze etniche, sulla medicina come problema sociale o sull'inflazione. È narrativa d'evasione della più bell'acqua, e chi la legge "evade" davvero dal mondo reale. E in fondo, perché no? Come ha detto una volta J.R.R. Tolkien, un uomo in prigione non deve pensare sempre e soltanto ai ceppi, alle sbarre e ai carcerieri.

I racconti che leggerete in questo volume presentano uno degli eroi più popolari della fantasia eroica, Conan il cimmero, il gigantesco, invincibile, rissoso avventuriero preistorico. Conan fu inventato nel 1932 da Robert Ervin Howard (1906-1936) di Cross Plains, nel Texas[2]. Howard è uno dei più importanti narratori

[1] I lettori interessati ad approfondire l'argomento possono leggere l'antologia *Heroic Fantasy* a cura di Lin Carter, ed. Fanucci, Roma 1979; i romanzi di L. Sprague de Camp *L'anello del tritone*, *La torre di Goblin* e *Jorian di Iraz* pubblicati dall'Editrice Nord di Milano nella serie "Fantacollana"; *La spada spezzata* (ed. Fanucci) e *Tre cuori e tre leoni* (ed. Nord), entrambi di Poul Anderson; *Crepuscolo di un mondo* di Jack Vance (ed. Fanucci); i due volumi antologici *All'ombra degli dèi* e *Alla corte degli eroi* (Biblioteca di Fantasy & Horror, ed. Mondadori, Milano); *La spada di Shannara* di Terry Brooks (ed. Mondadori) e infine il suo ispiratore, il celeberrimo *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien (ed. Rusconi: Milano). Buoni esempi di fantasy italiana sono rappresentati da *Le città del diluvio* di Giuseppe Pederiali (ed. Rusconi) e da *Amazon* di Gianluigi Zuddas, uscito nel n. 233 di "Galassia" (ed. La Tribuna, Piacenza). (*N.d.T.*)

[2] Le opere di Robert E. Howard sono quasi tutte pubblicate dall'Editrice Nord di Milano, che nella serie Fantacollana ha edito la saga di Conan (per la bibliografia si veda la sezione *I nomi hyboriani*, in fondo al volume), quella di re Kull (*Kull di Valusia*) e una nutrita scelta di racconti dell'orrore

avventurosi fioriti sui *pulp magazines*, le riviste popolari che ebbero la massima espansione di mercato negli anni Venti e Trenta, furono danneggiate dal razionamento della carta imposto durante la Seconda guerra mondiale e vennero rimpiazzate, alla fine di essa, dai libri tascabili[3].

Howard non scrisse solo *fantasy*, ma anche fantascienza, western, racconti sportivi, polizieschi, storici ed "esotici". Dopo le prime difficoltà per affermarsi, ottenne un largo successo, guadagnando cifre che, per i giorni della Depressione, costituivano un'ottima entrata. Era un uomo con poche amicizie, almeno nel Texas centro-occidentale (e nessuno, fra quei conoscenti, si interessava ai suoi racconti), ma era al centro di un circolo di ammirati corrispondenti che includeva colleghi di prim'ordine, come il grande scrittore fantastico H.P. Lovecraft[4], Clark Ashton Smith[5] e August Derleth[6]. Howard era un uomo grosso, vigoroso, proprio come i suoi eroi, ma era ossessionato dai suoi demoni privati, fra cui un'eccessiva devozione e dipendenza dalla madre, alla morte della quale, nel 1936, pose fine a una promettente carriera letteraria togliendosi la vita[7].

La narrativa di Howard, benché non esente da pecche, spicca per le sue trame vigorose, per lo stile inconfondibile, conciso, colorito, per l'incredibile senso dell'azione, ma soprattutto per una singolare intensità emotiva, che trascina il lettore. Come l'amico e corrispondente H.P. Lovecraft scrisse in una lettera a E. Hoffmann Price, "il suo segreto è che (in ogni racconto) c'è lui, lui stesso". Rudyard Kipling, Jack London, Harold Lamb, Talbot Mundy, Arthur D. Howden Smith e Sax Rohmer lo influenzarono tutti, ma Howard riuscì ad amalgamare tante fonti d'ispirazione in una sintesi unica.

(*Skull-Face*). Presso l'editore Fanucci di Roma si trova invece il ciclo completo dell'altro maggiore personaggio howardiano, Solomon Kane, riunito nel volume omonimo nel 1979. (*N.d.T.*)

[3] Sui *pulp* si veda, in italiano, la parte introduttiva del volume *Porte sul futuro: storia e antologia delle riviste di fantascienza 1926-1945* a cura di Mike Ashley, (ed. Fanucci, Roma). In inglese una storia e antologia dei *pulp*, non solo fantascientifici, si ricava dai seguenti volumi: *The Pulps* a cura di Tony Goodstone, ed. Bonanza, New York 1970; *The Fantastic Pulps* a cura di Peter Haining, ed. Vintage Books, New York 1975. (*N.d.T.*)

[4] H.P. Lovecraft (1890-1937) è il più singolare e interessante autore dell'orrore americano di questo secolo, nonché precursore di certi aspetti della fantascienza. Le sue *Opere complete* sono edite da SugarCo, Milano 1978. (*N.d.T.*)

[5] Clark Ashton Smith (1893-1961), raffinato poeta decadente californiano, sognatore ed esteta, produsse negli anni Trenta alcuni dei più bizzarri capolavori del fantastico contemporaneo. In italiano la sua opera è in corso di pubblicazione dall'Editrice MEB di Torino, che ha edito finora: *Genius Loci* (1978) e *Al di là del tempo e dello spazio* (1980), due nutrite raccolte antologiche. Lovecraft, Howard e Smith sono in qualche modo legati: condivisero la rivista che li pubblicò (*Weird Tales*), ma anche un modo nuovo di concepire il racconto meraviglioso e soprannaturale, di cui ciascuno espose una visione contigua. (*N.d.T.*)

[6] August Derleth (1909-1971), fondatore della casa editrice Arkham House, pubblicò per la prima volta in volume le opere di Lovecraft, Smith e Howard. Di quest'ultimo, la prima raccolta a vedere la luce fu *Skull-Face and Others* (1946), contenente 23 racconti, fra cui alcuni di Conan. (*N.d.T.*)

[7] Da tempo sapeva che le condizioni di salute della madre erano molto gravi, ma, quando l'infermiera che la assisteva gli disse che era caduta in coma e non l'avrebbe più riconosciuto, Howard entrò nella sua auto e si sparò alla tempia. Morì otto ore dopo, sua madre il giorno appresso. All'epoca del suicidio, il creatore di Conan aveva trent'anni (11 giugno 1936). (*N.d.T.*)

Come la maggior parte dei racconti di Howard, le storie di Conan sono cupe, dominate da un acuto senso di tragedia della vita e dalla crudeltà dell'esistenza tipica di un mondo antico o medievale. C'è appena un'ombra di *humor*, ma Howard non era affatto privo di spirito: scrisse un mucchio di racconti pieni del salace umorismo "della frontiera", e spesso raggiunse risultati di autentica comicità. Anche nei suoi racconti più triti è un autore che si legge sempre con piacere, e l'attributo di "narratore nato" gli si applica altrettanto bene che a qualunque vero scrittore del presente o del passato.

La maggior parte dei suoi racconti fantastici apparvero su *Weird Tales* [8], rivista che cominciò le pubblicazioni nel 1923. Di questi racconti i più popolari sono quelli che hanno per protagonista Conan il cimmero, e sono stati stampati e ristampati numerose volte dopo la morte dell'autore e la chiusura di *Weird Tales*; il loro successo non riguarda solo l'America, ma almeno altre sette nazioni.

Se Howard è stato il pioniere americano della fantasia eroica, questo genere di narrativa nacque, intorno al 1880, dalla penna di William Morris, l'artista, scrittore, riformatore, decoratore, poeta e stampatore inglese. All'inizio del ventesimo secolo il filone fu sviluppato da Lord Dunsany e Eric R. Eddison, e, più tardi, da J.R.R. Tolkien (*Il Signore degli Anelli*)[9] e T.H. White (*The Once and Future King*). Insieme a Robert E. Howard, altri grandi autori americani di fantasia eroica sono Clark Ashton Smith, Catherine L. Moore e Fritz Leiber[10].

Con la chiusura delle riviste *Unknown Worlds* nel 1943 e *Weird Tales* nel 1954, sembrò che la *fantasy* fosse destinata a sparire come una passeggera bizzarria dell'età delle macchine. Ma negli anni Cinquanta la pubblicazione in edizione rilegata del *Signore degli Anelli* di Tolkien e la ristampa dei racconti di Conan innescarono un modesto *revival*. Quando poi Tolkien e Howard apparvero in edizione economica, l'interesse per la *fantasy* dilagò nuovamente in modo clamoroso. Sono stati venduti milioni di copie di entrambi i cicli, e altri autori hanno creato racconti fantastici influenzati ovviamente da questi due maestri.

Fui coinvolto nel primo, piccolo "boom" dell'*heroic fantasy* nel 1951, quando scoprii, nel cassetto di un agente letterario di New York, un mucchio di manoscritti invenduti di Howard. Fra quelle carte c'erano due racconti di Conan mai pubblicati, un racconto scritto originariamente come avventura di Conan, ma uscito poi su una

[8] Di *Weird Tales*, fondata nel 1923 e cessata nel 1954, esiste un vero e proprio culto. La rivista riuscì, tra la metà degli anni Venti e la fine dei Trenta, a pubblicare i migliori autori fantastici americani dell'epoca, una "nouvelle vague" che comprendeva i ricordati Howard, Smith e Lovecraft; Robert Bloch, Frank Belknap Long, Edmond Hamilton, Jack Williamson e moltissimi altri. Si contraddistinse pure per la qualità spesso eccezionale dei suoi illustratori: personalità geniali come C.C. Senf, Margaret Brundage, e più tardi Virgil Finlay e Matt Fox, le diedero un'impronta inconfondibile. L'editore specializzato Fanucci annuncia ora un'antologia consacrata al meglio di *Weird Tales* e curata dall'inglese Peter Haining. Il testo americano fondamentale è *The Weird Tales Story* di Robert Weinberg, Fax 1977. (*N.d.T.*)

[9] Pubblicato in Italia dall'editore Rusconi di Milano (*N.d.T.*)

[10] Di Leiber è molto divertente la serie che ha per protagonista un barbaro timido (Fafhrd) e il suo svelto compare, il Gray Mouser. È composta da: *Le spade di Lankhmar*, *Il mondo di Nehwon* e *Spade fra i ghiacci*, tutti della Editrice Nord. (*N.d.T.*)

pubblicazione amatoriale col nome dell'eroe cambiato, oltre a vari altri racconti d'avventure di ambientazione moderna o medievale. Presi gli opportuni accordi con gli eredi di Howard, revisionai le storie di Conan e le feci pubblicare. In seguito riscrissi quattro avventure moderne e medievali trasformandole in racconti di Conan. Inoltre collaborai con un appassionato svedese, Björn Nyberg, al romanzo *The Return of Conan* [11].

Alcuni anni più tardi ebbi il piacere di far pubblicare tutta la saga in edizione tascabile, mettendo in ordine cronologico le avventure fino ad allora note. Altri racconti inediti vennero scoperti intanto da Glenn Lord, esecutore letterario di Howard. Uno era completo, gli altri esistevano solo a livello di frammenti o di sunti della trama. Insieme, io e i miei colleghi Lin Carter e Björn Nyberg, abbiamo finito le storie incomplete e, per colmare le lacune della saga, abbiamo scritto alcune storie di Conan di nostro pugno, seguendo tracce o allusioni contenute nelle lettere di Howard o nei suoi racconti originali. Abbiamo anche tentato di imitare lo stile e il genere d'intreccio di Howard: con quanto successo, solo il lettore può giudicare. Poiché la richiesta di nuove avventure di Conan è diventata nel frattempo molto più grande di quella che le nostre capacità potrebbero soddisfare, altri scrittori sono stati invitati a cimentarsi in quelli che noi chiamiamo *pastiches* howardiani.

La genesi delle storie di Conan si deve ricercare in un gruppo di racconti che Howard scrisse nel 1929 e ambientò all'epoca della favolosa Atlantide. Il protagonista di queste storie era un barbaro atlantideo, di nome Kull[12], che si trasferisce sul continente, si arruola nella terra civile di Valusia e infine ne diventa re. Howard scrisse (o per lo meno cominciò) tredici avventure di Kull, ma riuscì a venderne solo tre. In una di esse Kull viaggia nel tempo per magia e approda nell'epoca romana, dove aiuterà un altro eroe di Howard, il capo pitto Bran Mak Morn, contro le legioni di Roma. Tre storie di Kull, rimaste incomplete, sono state finite da Lin Carter.

Poiché questo tipo di racconti non aveva incontrato che un tiepido successo, Howard mise da parte l'idea. Nel 1931, tuttavia, lesse una serie di articoli su Atlantide scritti da un francese e fu di nuovo invogliato a costruire un mondo di avventura e fantasia precedente l'inizio della storia a noi nota, ma questa volta con più accuratezza e verosimiglianza. Il suo eroe si sarebbe chiamato Conan, un vecchio nome celtico portato, fra gli altri, da numerosi duchi della Bretagna medievale. Conan, disse Howard, "mi nacque nella mente alcuni anni fa, mentre mi trovavo in una cittadina del basso Rio Grande... Si limitò, semplicemente, a uscire dall'oblio e mi costrinse a mettermi al lavoro, raccontandomi le sue avventure... Un meccanismo sconosciuto nel mio subconscio isolò i caratteri salienti di tutta una serie di pugili, pistoleri, contrabbandieri, gradassi, giocatori d'azzardo e uomini onesti che avevo conosciuto, e combinandoli insieme produsse l'amalgama che io chiamo Conan il cimmero."

---

[11] In seguito ribattezzato *Conan the Avenger*. (*N.d.T.*)

[12] Le sue avventure sono compendiate nell'antologia *Kull di Valusia*, Editrice Nord, Milano 1975. (*N.d.T.*)

Quale teatro delle avventure di Conan, Howard ideò la cosiddetta Era Hyboriana, situata circa dodicimila anni fa, tra lo sprofondamento di Atlantide e l'inizio della storia conosciuta. A quel tempo, suppone Howard, la magia era diffusa, ed esseri soprannaturali camminavano sulla Terra. Non esistono documenti sulle civiltà che fiorirono in quel periodo, ma solo miti e leggende: e ciò a causa delle invasioni barbariche e delle catastrofi naturali. Howard immaginò tuttavia una dettagliata "storia" fittizia dell'Era Hyboriana che copriva l'arco di parecchie migliaia di anni. Conan visse, amò, errò e si conquistò un trono nel periodo centrale di quest'epoca.

Howard mise bene in chiaro che la sua pseudo-storia era inventata per esigenze narrative, e non andava considerata come una seria teoria della preistoria umana. Da buon lettore di storia, Howard amava scrivere narrativa a sfondo storico, e lo diceva. È triste che non sia vissuto fino agli anni Cinquanta, quando questo genere letterario ha raggiunto il culmine della popolarità.

Conan (nell'immaginazione di Howard) nasce al nord, nelle desolate lande barbariche di Cimmeria, i cui abitanti furono forse gli antenati dei celti. Ancora più a nord della Cimmeria si trovano le terre subartiche di Vanaheim, Asgard e Hyperborea. Avventuratosi, per una scorreria, con una banda di æsir dell'Asgard nel territorio d'Hyperborea, Conan viene catturato e imprigionato. Scappa e si dirige a sud, verso Zamora, paese a est delle nazioni hyboriane. Queste nazioni (Aquilonia, Nemedia, Corinthia, Ophir e Koth) si svilupparono dopo che gli hyboriani, un'altra razza di barbari del nord, ebbero conquistato il tenebroso regno di Acheron e costruito sulle sue rovine i propri reami, tremila anni prima della nascita di Conan.

A Zamora, Corinthia e in Nemedia Conan conduce un'esistenza precaria di ladro e si fa ammirare per forza e coraggio più che per ingegno o sottigliezza. Stanco di questa vita miserabile, si arruola infine nell'esercito di Turan, un regno a oriente di Zamora, che sorge lungo le sponde occidentali del Mare di Vilayet. I resti di quel grande bacino interno sono noti oggi col nome di Mar Caspio. I turaniani sono uno dei popoli nomadi dell'Hyrkania, la regione che comincia a oriente del mare e si stende, per migliaia di chilometri, fino al lontanissimo Khitai. Tale regione corrisponde ai moderni deserti e alle steppe dell'Asia centrale.

Come soldato di Turan, Conan impara l'arte di cavalcare e di tirare con l'arco, ma, messosi nei guai con un superiore, è costretto a disertare. Dopo qualche infruttuosa caccia al tesoro, comincia a vagabondare verso ovest, servendo negli eserciti di Nemedia, Ophir e Argos. Ma di nuovo si mette nei guai con la legge ed è costretto a fuggire, questa volta per mare. La sua nave viene catturata da un vascello di pirati negri comandati dalla seducente shemita Bêlit. Unitosi alla piratessa, Conan partecipa alle scorrerie lungo la Costa Nera.

Morta la fanciulla, il cimmero torna sulla terraferma e si arruola di nuovo come mercenario, prima nelle nazioni nere, poi nello Shem e nei paesi hyboriani. Di tanto in tanto si reca nella terra natale di Cimmeria, quindi trascorre un periodo come capobanda di un gruppo di fuorilegge, i *kozaki* delle steppe che dividono Turan da Zamora. Quando l'esercito turaniano distrugge la banda, Conan si conquista combattendo un nuovo titolo: comandante di una ciurma pirata sul Mare di Vilayet.

Successivamente, passa come mercenario nel piccolo regno hyboriano sudorientale di Khauran e quindi diventa capo dei nomadi del deserto, gli Zuagir. Nei suoi

vagabondaggi si spinge a oriente fino alla Vendhya – corrispondente all'India attuale – e a sud fino ai deserti che dividono l'inquietante terra di Stygia dalle giungle equatoriali. È di nuovo pirata, insieme ai bucanieri delle isole Baracha, poi diventa comandante di una nave corsara di Zingaria.

Quando la nave viene affondata dai nemici, Conan passa in Stygia come mercenario; cerca, e riesce quasi a trovare, la sospirata fortuna nelle terre semicivili di Keshan e Punt, abitate da popolazioni nere. Finalmente riprende i suoi viaggi a nord e si arruola come mercenario nell'esercito di Aquilonia, il più potente dei regni hyboriani. Difendendo con successo la frontiera settentrionale dai fieri pitti, viene promosso generale e richiamato a Tarantia, la capitale.

Qui il depravato e geloso re Numedide lo fa imprigionare in un sotterraneo, ma Conan evade e si rifugia nelle terre dei pitti, dove vivrà con i nativi e due bande di pirati. Finalmente, all'età di circa quarant'anni, si trova a capo della rivolta contro Numedide, che uccide e di cui usurpa il trono.

Altri racconti seguono Conan dopo quest'impresa e fino alla vecchiaia, ma per il momento il riassunto che vi abbiamo dato è sufficiente a collocare i racconti di questo volume nel giusto tempo e luogo.

Così, permetteteci di affilare il nostro ferro, d'infilarci gli stivali, di montare a cavallo o su un carro, e di seguire Conan in alcune delle sue tante imprese tinte di sangue e di magia.

La legione dei morti

di Lin Carter e L. Sprague de Camp

Conan, nato nelle squallide colline settentrionali di Cimmeria perennemente oppresse dalle nubi, diventa un famoso guerriero prima ancora di aver compiuto quindici inverni, e già a quell'epoca le sue imprese vengono raccontate nei circoli intorno ai fuochi. Quell'anno le tribù cimmere dimenticano le eterne lotte intestine e riuniscono le forze per ricacciare gli invasori gunderiani che, premendo dalle frontiere di Aquilonia, hanno costituito un distaccamento militare a Venarium e hanno cominciato a colonizzare le marche meridionali di Cimmeria. Conan è uno dei guerrieri urlanti e assetati di sangue che calano dalle colline settentrionali sul forte nemico, armati di sole spade e torce, e che ricacciano gli aquiloniani oltre i loro vecchi confini.

Al sacco di Venarium, Conan non ha certo raggiunto la piena maturità fisica, eppure è già alto più di un metro e ottanta e pesa ottanta chili. Possiede la furtiva scaltrezza e la prudenza di chi è nato fra i boschi, la durezza del montanaro e il fisico erculeo del padre fabbro; è già pratico del coltello, dell'ascia e della spada.

Dopo il saccheggio dell'avamposto aquiloniano, Conan fa ritorno per qualche tempo alla sua tribù; ma, inquieto sotto 1e pulsioni contrastanti dell'adolescenza, delle tradizioni che non riesce a rispettare e dei suoi tempi turbolenti, resta coinvolto in una disputa ed è costretto ad abbandonare il villaggio, cosa di cui non è affatto scontento. Si unisce quindi a una banda di æsir che compiono razzie ai danni dei vanir e degli hyperborei: alcune fortezze di questi ultimi, però, sono tenute sotto controllo da una casta di maghi universalmente temuti e noti come gli Stregoni. Ed è proprio qui che inizia il nostro racconto: quando Conan compie una delle sue incursioni contro la malefica fortezza di Haloga.

1.
Sangue sulla neve

Un cervo si fermò sulla sponda del ruscello poco profondo e alzò la testa, annusando l'aria gelata. L'acqua gli sgocciolò dal muso in frammenti di cristallo. Il sole splendeva pigramente sul manto fulvo e brillava tra le alte corna ramificate.

Quale che fosse, il debole rumore o odore che aveva disturbato l'animale non si ripeté. La creatura si piegò a bere di nuovo l'acqua gelida che gorgogliava tra i frammenti di ghiaccio.

Su entrambe le sponde del ruscello la terra era coperta dalla prima neve d'inverno; arbusti magri e spogli si ammassavano l'uno addosso all'altro sotto i rami cupi dei pini circostanti, e dalla foresta che si stendeva più in là non si udiva altro rumore che quello della neve che si scioglieva. Il cielo plumbeo, informe, del giorno morente non faceva affatto spiccare le cime degli alberi.

Poi dal folto della vegetazione un giavellotto volò con precisione mortale e alla fine della traiettoria si conficcò dietro la spalla del cervo, cogliendolo alla sprovvista. L'animale colpito si lanciò verso la sponda opposta, barcollò e cadde sputando sangue. Per un momento, disteso sul fianco, scalciò e tentò ancora di lottare, ma alla fine gli occhi gli si appannarono, la testa si piegò di lato e i fianchi pesanti s'immobilizzarono. Il sangue, mischiato a schiuma e saliva, sgorgava dalle mascelle aperte e macchiava di rosso vermiglio la neve immacolata.

Due uomini emersero dagli alberi studiando attentamente il paesaggio innevato. Quello più grosso e anziano, che evidentemente era il capo, era un gigante con spalle massicce e lunghe braccia pesanti. Il rilievo del petto possente e delle spalle era visibile anche sotto il manto di pelo che avvolgeva la robusta figura e il rozzo, sformato indumento di lana che indossava sotto il mantello. Una larga cintura di cuoio grezzo dalla fibbia dorata serviva a trattenere quegli indumenti e un cappuccio di pelo di lupo, attaccato al mantello, gli nascondeva il volto.

Quando se ne liberò, per guardarsi intorno, rivelò una testa coperta di capelli biondi e ricciuti, appena striati di grigio. Una barba corta dello stesso colore, approssimativamente rifinita, gli copriva le guance ampie e le forti mascelle. Il colore dei capelli, la pelle chiara e le guance rubiconde, oltre ai temerari occhi blu, indicavano senz'ombra di dubbio la sua appartenenza al popolo degli æsir.

Il giovane che gli stava al fianco era diverso. Poco più di un ragazzo, era molto alto e muscoloso per la sua età, quasi altrettanto alto del cacciatore nordico, che pure era un uomo maturo, ma a differenza di lui era snello e segaligno. Scuro e cupo, aveva lisci capelli neri spuntati rozzamente e la pelle del viso tetro, naturalmente olivastra, era fortemente abbronzata. Sotto le folte sopracciglia nere gli occhi erano blu come quelli del gigante che gli stava accanto; ma mentre lo sguardo del guerriero biondo brillava per la gioia della caccia e il gusto di uccidere, gli occhi del giovane bruno avevano la luce sinistra di quelli di un predatore selvaggio e affamato. A differenza del compagno il giovane era glabro, sebbene un inizio di peluria scura gli ombreggiasse la mascella quadrata.

L'uomo con la barba era un jarl, cioè un capo tribù, e comandava una banda di scorridori noti e temuti lungo tutto il gelido confine che divideva l'Asgard dall'Hyperborea. Il giovane si chiamava Conan ed era un rinnegato che proveniva dalle scabre colline di Cimmeria, più a sud.

Soddisfatti di non essere osservati da anima viva, i due uscirono dal riparo, discesero la sponda e guadarono la corrente gelata fino al punto dove la loro preda giaceva senza vita nella neve chiazzata di sangue. Il grande cervo pesava quasi quanto i due uomini insieme, e le corna ramificate erano troppo ingombranti per trasportarlo intero al campo. Così, mentre il giovane guardava meditabondo, il capo si piegò e con un lungo coltello macellò rapidamente la bestia, la scuoiò e separò le spalle, le anche e le costole dal resto della carcassa.

«Scava un buco, ragazzo, e fallo profondo» borbottò l'uomo.

Il giovane scavò, usando l'ascia dalla grande impugnatura che aveva portato a quello scopo, e nel tempo che Njal impiegò a finire di scuoiare l'animale, Conan ottenne una fossa abbastanza profonda da contenere i resti del cervo. Poi il cacciatore lavò i quarti di carne insanguinata nelle acque del ruscello e il giovane seppellì tutto ciò che restava della carcassa, versando nella buca anche la neve rossa e il terreno smosso. Quindi, slacciandosi il mantello di pelliccia, il cimmero lo trascinò avanti e indietro sulla fossa in modo da farne sparire le tracce.

Njal avvolse la carne del cervo nella pelle appena scuoiata e legò con una correggia le estremità del sacco improvvisato. Conan tagliò con l'ascia un alberello e lo sfrondò fino a farne una pertica lunga quanto un uomo, mentre il jarl puliva il giavellotto agitandolo sul fondo del ruscello. Finalmente, Njal legò il fardello alla pertica, e i due se ne caricarono in spalla le estremità. Poi, trascinandosi dietro il mantello di Conan per cancellare le impronte, presero a salire il pendio più lontano e tornarono nei boschi.

Qui, lungo il confine d'Hyperborea, i pini crescevano alti, spessi e scuri, e solo dove un'interruzione della foresta permetteva di vedere il panorama, si scorgevano altre creste susseguirsi senza fine, a perdita d'occhio, coperte da altri pini incappucciati di bianco sul verde scuro dei mantelli, come tanti abiti a lutto. I lupi s'imboscavano nelle foreste avvolte dalla notte, gli occhi sfavillanti come tizzoni, mentre in alto, nell'aria, volteggiavano le grandi civette bianche.

I due cacciatori erano bene armati e non temevano le creature della foresta. Solo quando un orso attraversò loro la strada, con passo tranquillo, si limitarono ad aggirarlo rispettosamente. Come fantasmi, scivolavano attraverso i boschi oscuri per raggiungere i compagni accampati sotto una collina. E poiché entrambi erano nati e cresciuti nelle foreste, camminando non facevano nessun rumore e lasciavano ben poche tracce del loro rapido passaggio. Nemmeno la vegetazione stormiva mentre vi passavano velocemente in mezzo.

Il campo æsir era così ben nascosto che si resero conto di essere arrivati solo quando udirono il mormorio delle voci; perfino il fuoco era invisibile, eppure le sentinelle li avevano visti benissimo. Un uomo anziano, i cui capelli si erano fatti d'argento, si alzò dal suo posto intorno al fuoco e venne a salutarli, in silenzio. Aveva un occhio acuto e brillante, ma l'altro era un'occhiaia vuota coperta da una pezza di cuoio. Era Gorm, il bardo, e teneva l'arpa in una custodia di pelle sulle spalle curve.

«Che notizie da Egil?» chiese il capo dei razziatori, togliendosi la pertica di spalla e porgendola al cuoco perché la portasse via.

«Nessuna, jarl» rispose l'uomo con un occhio solo. «Non mi piace.» Si mosse a disagio, come fa una belva all'odore del pericolo.

Njal scambiò un'occhiata col silenzioso Conan. Due giorni prima una pattuglia aveva lasciato il campo, col favore della notte senza luna, per andare a spiare il grande castello di Haloga che sorgeva non molto oltre le colline che inanellavano l'orizzonte, a sudest.

Trenta guerrieri, tutti maturi ed esperti veterani, guidati da Egil il cacciatore, erano partiti in avanscoperta per esplorare il cammino e studiare le fortificazioni della proibita cittadella hyperborea. Conan, senza che nessuno gliel'avesse chiesto, si era

scagliato aspramente contro l'imprudenza di dividere le loro forze quando erano così vicini al nemico, e Njal l'aveva ammonito di tenere a freno la lingua. Dopo, pentito dell'eccessiva durezza con cui aveva trattato il cimmero, il jarl aveva portato Conan con sé a caccia: era stato il suo rude modo di scusarsi.

Già da parecchie ore i messaggeri di Egil avrebbero dovuto essere di ritorno, quindi la loro assenza insinuò la paura nel cuore di Njal. Il vecchio capo desiderò di aver dato retta agli avvertimenti del cimmero.

Tuttavia, la sua scarsa prudenza e l'urgenza con cui aveva spedito gli uomini oltre il confine non erano immotivate: quattordici giorni prima alcuni mercanti di schiavi hyperborei – mercanti col sigillo rosso di Haloga sulle vesti scure – gli avevano rapito l'unica figlia, Rann.

Preoccupato per il suo destino e incerto su quello dei fedeli esploratori, il jarl represse un brivido. Gli Stregoni della tenebrosa Hyperborea erano temuti ovunque per la loro maestria nelle arti nere, e la sadica regina di Haloga era aborrita come la peste stessa.

Njal scacciò la morsa di gelo che gli stringeva il cuore e si rivolse a Gorm il Guercio. «Di' al cuoco di preparare la carne in fretta, e che la cuocia su quelle braci. Non possiamo rischiare il fumo di un grande fuoco. Ordina agli uomini di spicciarsi a mangiare. Appena scende la notte, partiamo.»

2.
L'orrore sul bastione

Quella notte, come una banda di lupi, i razziatori di Asgard sgusciarono in fila indiana attraverso le colline coperte di neve verso le viscide nebbie d'Hyperborea. Dapprima la notte fu rischiarata dalle stelle, ma, quando ebbero attraversato le colline, le nebbie fredde oscurarono anche il pallido bagliore. Poi si alzò la luna, velata dai vapori che la rendevano simile a una macchia perlacea nel cielo: come se fosse riflessa in uno specchio d'acqua increspato dal vento.

Nonostante la desolazione di quella terra squallida, paludosa e scarsamente popolata, i razziatori del nord trassero vantaggio da ogni ombra che offriva protezione, da ogni scarno cespuglio o albero nano, perché Haloga era una possente fortezza, senza dubbio ben sorvegliata, e Njal, per disperato e bramoso di vendetta che fosse, sapeva bene che la sua sola speranza di successo stava nella sorpresa.

La luna e le nebbie sparirono insieme prima che gli æsir raggiungessero Haloga. Il castello sorgeva su una modesta altura al centro di una valle poco profonda, a forma di coppa. Le mura di pietra nera erano gigantesche e severe, e massiccia l'opera in muratura intorno all'unica porta enorme. Sulle mura principali si ergeva un bastione merlato; poche finestre si aprivano sulle torri, e anche quelle erano situate ad altezze inaccessibili; nulla interrompeva la liscia parete delle mura megalitiche, salvo alcune feritoie per il lancio delle frecce.

Sarebbe stato molto difficile, pensò Njal, assaltare un posto come quello. E poi, dov'erano gli uomini che lui aveva mandato in esplorazione? Non avevano lasciato

traccia, o così sembrava anche agli occhi allenati dei suoi migliori cercatori di piste. In più, si era messa a cadere la neve, cancellando le eventuali impronte.

«Tentiamo di scalare le mura, jarl?» chiese un guerriero, un fuorilegge scappato fin qui dal Vanaheim, come indicava la barba rossiccia.

«No, l'alba è vicina, maledetta la mala sorte!» borbottò il capo. «Dovremo aspettare la prossima notte, ammenoché gli dèi non rimbecilliscano quei diavoli dai capelli bianchi e gli facciano aprire le porte spontaneamente. Di' agli uomini di dormire e di coprirsi le pellicce di neve, in modo che nessuno li veda. Poi informa Thror Mano di Ferro che la sua squadra farà il primo turno di guardia.»

Njal si distese a sua volta, avvolgendosi nella pelliccia, e chiuse gli occhi; ma il sonno non venne subito e, quando infine giunse, fu infestato da incubi e minacce oscure e beffarde.

Conan non dormì affatto. A parte gli sgradevoli presagi che l'opprimevano, risentiva ancora del modo brusco in cui Njal aveva respinto i suoi argomenti contro la spedizione esplorativa. Lui era uno straniero fra i predoni æsir, uno che era stato costretto ad abbandonare la terra natia a causa di una faida, e solo con difficoltà si era conquistato un posto precario fra questi biondi guerrieri. Essi apprezzavano la sua abilità a sopportare le privazioni e le difficoltà senza lamentarsi, e i gradassi avevano imparato a rispettare i suoi pugni pesanti, perché, nonostante la sua giovinezza, Conan combatteva con la ferocia di un gatto selvaggio e, quando aveva abbattuto un nemico, dovevano trascinarlo lontano da lui a forza; ma, come tutti i giovani, bruciava per ottenere l'applauso dei più maturi per qualche prodezza o atto d'eroismo.

Il cimmero aveva osservato che le finestre della fortezza erano di gran lunga troppo alte perché si potesse raggiungerle scalando le mura (ammesso che fosse umanamente possibile arrampicarsi su quella superficie priva di ogni sporgenza). In Cimmeria lui era riuscito a scalare parecchie pareti a strapiombo, ma quelle offrivano almeno qualche appiglio a mani e a piedi... Le pietre di Haloga, invece, erano sistemate in modo da formare un piano perfettamente liscio, vetroso, che si sarebbe fatto beffe di qualsiasi scalatore più grosso di un insetto.

Le feritoie, invece, erano situate più in basso, quindi sembravano più accessibili. Le più basse si trovavano a un'altezza non superiore a quella di tre uomini uno sull'altro: in quel modo gli arcieri potevano prendere più facilmente la mira sugli assedianti ammassati alla base del muro. Ma, se erano troppo strette per la corporatura massiccia di un æsir adulto, lo sarebbero state anche per il giovane e snello Conan?

Quando sorse l'alba, uno scorridore mancava dal campo: il giovane fuorilegge cimmero, Conan. Ma Njal aveva ben altre e più importanti cose a cui pensare, che non al destino del ragazzo dal viso bruno che, a quanto pareva, non aveva avuto abbastanza fegato per affrontare l'impresa.

Il jarl aveva appena scoperto a quale sorte fossero andati incontro gli esploratori dispersi: penzolavano dal bastione, visibile con chiarezza ora che l'alba illuminava il

cielo malinconico e disperdeva le viscide nebbie di quella terra maledetta. Gli uomini erano ancora vivi e pendevano in una danza d'agonia all'estremità di trenta corde.

Njal li guardò, lanciando maledizioni fino ad averne la voce roca e conficcandosi le unghie nel palmo indurito delle mani. Benché si sentisse sconvolto fin nelle radici dell'anima, non riusciva a distogliere gli occhi. L'eternamente giovane regina di Haloga, Vammatar la Crudele, stava sul bastione bella come il mattino, i capelli lucenti e i magnifici seni ansimanti sotto le pesanti vesti bianche. Un sorriso pigro, languido, le schiudeva le labbra rosse. Gli uomini che le stavano intorno erano tipici hyperborei: spettrali figure altissime, allampanate, dagli occhi pallidi e i capelli serici e senza colore.

Sotto gli occhi degli æsir nascosti, impietriti per la rabbia, la furia e un orrore impotente, agli uomini di Egil veniva lentamente data la morte per mezzo di crudeli e malefici pugnali dalle lame ricurve. Quelli che solo due giorni prima erano stati guerrieri senza paura urlavano e si torcevano, ridotti a un ammasso di carne sanguinolenta. Ci vollero ore, prima che morissero.

Njal, mordendosi le labbra, invecchiò di molti anni durante quel terribile mattino senza fine. E non c'era niente che lui potesse fare: un capo non può lanciare allo sbaraglio, contro le mura di un castello, un manipolo di uomini armati solo di lame d'acciaio. Se dispone di un esercito ben nutrito, capace di tenere il campo per mesi e mesi, può attaccare la fortezza con arieti e catapulte, o scavare cunicoli per introdursi sotto le mura, o attaccare con torri da guerra e da esse sciamare all'interno, o ancora circondare il castello e prenderlo per fame. In mancanza di una simile forza, preponderante, un capo ha bisogno per lo meno di scale alte quanto le mura e di arcieri e frombolieri per colpire i difensori dei bastioni e, soprattutto, ha bisogno della sorpresa.

Ma la sorpresa, il vantaggio su cui Njal aveva fatto tanto affidamento, ora non esisteva più. Quali che fossero le circostanze in cui gli hyperborei avevano catturato Egil e i suoi esploratori, il semplice fatto di averli scoperti era servito ad avvertire la gente di Haloga che gli æsir non erano lontani. Gli Stregoni di quella terra infestata dai demoni avevano certamente scoperto, con le loro arti arcane, l'avvicinarsi della forza nemica. Le sinistre leggende sul loro conto erano adesso dimostrate in tutta la loro verità: una prova scarlatta penzolava dal bastione macchiato di sangue. Haloga aveva sempre saputo che gli æsir erano là fuori, e ora nemmeno gli dèi vendicativi e dal cuore di ghiaccio dei nordici potevano aiutarli.

Fu allora che il primo pennacchio di fumo nero come giaietto uscì dalle alte finestre della fortezza: i torturatori proruppero in urla di stupore, ritraendosi con le toghe nere svolazzanti; il pigro sorriso felino svanì dalle labbra curve e vellutate della regina di Haloga, e una debole fiamma di speranza guizzò nel petto di Njal di Asgard.

3.
L’ombra della vendetta

Scalare le mura non era stato né più facile né più arduo di quanto Conan avesse previsto. Una grondaia, curva come la bocca di un drago sputafuoco, trattenne il cappio della sua corda al quindicesimo o sedicesimo tentativo. La corda, che a intervalli regolari era annodata in modo da offrire una presa migliore, non scivolò né si ruppe sotto il suo peso.

Al livello della feritoia Conan strinse le gambe intorno alla corda e prese a dondolarsi come un bambino sull’altalena. Poi, bilanciando il proprio peso ora da una parte ora dall’altra, aumentò l’ampiezza dell’arco che descriveva nell’aria. Fu una cosa lunga; ma alla fine l’estremità dell’arco verso destra giunse abbastanza vicino alla feritoia.

All’oscillazione successiva Conan allungò una mano e afferrò il bordo del muro. Mentre con l’altra mano si teneva ancora alla corda, infilò nell’apertura prima un piede e poi l’altro. Lentamente, cautamente si spostò in avanti con tutto il peso, finché si trovò seduto sullo stretto davanzale della feritoia, con le gambe all’interno. Teneva ancora la corda con la mano sinistra perché gli era venuto in mente che, se l’avesse lasciata, si sarebbe precluso per sempre quella via di fuga, mentre ne avrebbe avuto ancora bisogno.

La feritoia era troppo stretta perché Conan ci passasse attraverso, in quella posizione, anche se i suoi fianchi magri si erano già incuneati nell’apertura, più larga verso l’esterno per dare ai difensori un campo di tiro maggiormente ampio. Ma, girandosi su un’anca, riuscì a introdurre nella feritoia bacino e torso. Tuttavia, quando le braccia e il petto raggiunsero il punto più stretto, la tunica di lana, che gli era risalita fin sotto le ascelle, bloccò ogni suo ulteriore progresso. Non sarebbe stato comico se gli Stregoni lo avessero sorpreso incastrato nella feritoia? Immaginò di rimanere incuneato per sempre in quella morsa di pietra. Anche se non lo scoprivano, sarebbe morto di fame e di sete e avrebbe costituito un ottimo pasto per i corvi.

Facendosi animo, si disse che; espellendo tutta l’aria che aveva nei polmoni, sarebbe forse riuscito a passare. Inspirò profondamente, come se si preparasse a immergersi nell’acqua, espirò e si diede una spinta, finché i piedi trovarono una superficie solida su cui appoggiarsi. Girò la testa e piano piano uscì strisciando dalle pareti del cunicolo e cadde su un rozzo pavimento di legno. Nell’agitazione dell’ultimo tratto aveva lasciato andare la corda, che stava scivolando fuori della feritoia, ma riuscì ad afferrarla un attimo prima che cadesse nel vuoto.

Conan si trovava ora in una piccola stanza circolare: la postazione di un arciere in quel momento deserta. Si guardò in giro nella semioscurità e vide un rozzo sgabello collocato vicino alla feritoia per comodità dell’arciere. Era quello che ci voleva per trattenere la corda. Si affrettò quindi a legarla allo sgabello, assicurandosi così la via della fuga. Poi si stirò i muscoli indolenziti: doveva aver lasciato parecchi centimetri di pelle, in quel maledetto budello di pietra!

Nella stanzetta di fronte alla feritoia c’era un’apertura ad arco. Conan sfoderò il lungo coltello e l’attraversò. Oltre la soglia, una scala a chiocciola conduceva verso

l’alto. Alcune torce, sistemate in supporti metallici qua e là lungo il muro, potevano ben poco contro l’oscurità quasi palpabile.

Fermandosi ogni pochi passi ad ascoltare, per accertarsi che non ci fosse in arrivo alcun pericolo, Conan avanzò per molti e bui corridoi, verso la parte centrale del castello, dove sicuramente erano tenuti i prigionieri importanti. Il giorno doveva essere spuntato da parecchio tempo, ma dalle feritoie e dalle strette finestre ben poca luce filtrava in quei recessi di pietra. Dalle urla che si udivano attraverso le formidabili mura, il giovane cimmero intuì ciò che stavano facendo gli Stregoni sul bastione.

Poi, in un corridoio illuminato da poche torce, Conan trovò finalmente la sua preda. Per la verità, anzi, erano due. Stavano a guardia di una cella, e dal loro aspetto lui capì che le antiche leggende erano vere. Aveva visto cimmeri, gunderiani, aquiloniani, æsir e vanir, ma mai, prima di allora, si era trovato a faccia a faccia con un hyperboreo in un luogo chiuso. Adesso, gli si gelò il sangue nelle vene.

Sembravano demoni usciti da un inferno senza luce, i volti dalla mascella pronunciata bianchi come funghi, gli occhi d’ombra pallidi e senz’anima, i capelli di stoppa incolore. I corpi magri erano interamente rivestiti di nero, ma lo stemma rosso di Haloga spiccava sui toraci ossuti. Conan immaginò che ogni stemma fosse un pezzo sanguinante del cuore di ogni uomo, strappatogli via dal petto, e che dentro, al suo posto, ci fosse rimasto solo un buco orrendo. C’era quasi da credere alle vecchie superstizioni secondo cui gli hyperborei erano cadaveri animati di demoni risaliti dalle profondità di un nero inferno senza nome.

Invece, il cuore ce l’avevano, e quando una lama lo trapassava, sprizzava sangue. Gli hyperborei non erano immortali, come Conan imparò quando, dal corridoio, si avventò sui due nemici. Il primo urlò e cadde sotto il peso del cimmero che gli era saltato addosso come un gatto. Poi morì con un rantolo, passato da parte a parte dal pugnale.

Il secondo, lo sguardo vuoto e la mascella pendula, superò lo sbalordimento iniziale e allungò un calcio all’assalitore, cercando di estrarre la spada. Ma il coltello di Conan, una lingua di serpente, non gliene diede il tempo: balenò verso la gola dell’hyperboreo e lasciò un sorriso senza allegria, orlato di rosso, sulle labbra sottili dell’avversario.

Quando i due furono morti, Conan ne prese le armi e, trascinati i corpi in una cella vuota, li nascose sotto la paglia che copriva il pavimento. Poi diede un’occhiata al cubicolo che stavano sorvegliando.

Una fanciulla alta e snella, dalla pelle lattea, limpidi occhi blu e capelli lisci del colore del grano dorato, stava orgogliosamente in piedi al centro della cella, in attesa di un destino che ignorava. Sebbene i seni alti e giovani si alzassero e si abbassassero per l’agitazione, gli occhi non mostravano paura.

«Chi sei?» gli chiese.

«Conan, un cimmero. Appartengo alla banda di tuo padre» disse lui, parlando nella lingua della fanciulla, ma con accento straniero. «Voglio dire, se tu sei la figlia di Njal.»

La fanciulla alzò il mento. «lo sono Rann Njalsdatter.»

«Bene» borbottò il cimmero, infilando nella serratura una chiave sottratta al carceriere morto. «Sono venuto per te.»

«Solo?»

Gli occhi di lei si spalancarono, increduli.

Conan annuì. Poi la prese per mano e la condusse nel corridoio, dandole la spada di uno dei due Stregoni. Con la ragazza alle spalle e la spada snudata, tornò cautamente per la via da cui era venuto, attraverso i corridoi di pietra.

Si muoveva silenzioso come un felino della giungla, tutti i sensi all'erta, e con lo sguardo penetrante ispezionava i muri e le porte che vi si aprivano. Nella luce baluginante delle torce i suoi occhi bruciavano come quelli di un animale feroce.

Sapeva che gli Stregoni potevano scoprirli da un momento all'altro, perché ovviamente non tutti gli abitanti del castello si trovavano sul bastione, e dal profondo del suo cuore primitivo indirizzò una muta preghiera a Crom, lo spietato dio della sua terra natale, perché lui e la ragazza raggiunsero inosservati la feritoia da cui era entrato.

Il cimmero scivolava come un'ombra incorporea nei corridoi bui, che adesso curvavano, seguendo il perimetro delle mura di cinta. Rann 1o seguiva sui suoi piedini da gatta. Le torce si consumavano e fumavano nei supporti, ma gli intervalli di tenebra fra una fiamma e l'altra trasudavano il male e il pericolo.

Non incontrarono nessuno, ma Conan non era soddisfatto. Sicuro, aveva fortuna, ma la buona sorte poteva finire da un momento all'altro. Se fossero stati assaliti da due o tre Stregoni soltanto, avrebbero potuto farcela, perché le donne x sir non stanno con le mani in mano, ma sono abili ed esperte guerriere. Spesso, in battaglia, restano al fianco dei loro uomini e quando è necessario combattono con la ferocia di tante tigri. Ma se gli Stregoni gli piombavano addosso in massa? In una decina, o anche in cinque o sei? Conan era giovane, ma sapeva che nessun mortale, per quanto esperto, può parare colpi che vengono da tutte le direzioni, e se fossero caduti in un agguato in uno dei bui passaggi, l'allarme si sarebbe diffuso in tutto il castello.

Ci voleva uno stratagemma, e fu una torcia a dargli l'ispirazione. Le torce erano spalmate di pece e catrame, in modo da bruciare a lungo e lentamente, ma facevano una bella fiamma e non si spegnevano facilmente. Conan si guardò intorno: le mura del castello erano di pietra, ma le assi del pavimento e le travi di sostegno erano di legno. Sulla faccia del cimmero passò un'ombra di sinistra soddisfazione.

Adesso bisognava trovare un magazzino. Avanzando nel corridoio, Conan diede un'occhiata dentro ogni stanza la cui porta era aperta. Una era vuota. Un'altra conteneva due letti non occupati. Una terza sembrava il deposito delle armi fuori uso e di altri oggetti metallici in attesa di essere riparati.

La porta della stanza successiva era socchiusa e l'interno sembrava buio. Conan la spinse. Si aprì con un debole cigolio di cardini, ma dopo un attimo il cimmero balzò indietro e la richiuse, perché dentro c'era un letto, e sul letto uno Stregone addormentato. Accanto a lui, su uno sgabello, si vedevano diverse ampolle, probabilmente medicine per un malato. Conan lasciò l'uomo al suo riposo.

La stanza successiva era finalmente il magazzino tanto cercato, ma Conan aveva appena fatto in tempo a dargli un'occhiata che un rumore di passi e di voci sempre

più vicine lo fece girare di scatto, le labbra contratte in un ringhio. Fece un segno rapido a Rann.

«Dentro!» sibilò.

I due giovani si rifugiarono nel magazzino, e Conan chiuse la porta. Poiché non c'erano finestre attesero nel buio assoluto, senza poter fare altro che ascoltare l'avvicinarsi degli hyperborei. Ma la pattuglia superò la porta, immersa in una conversazione dai toni gutturali, e il rumore di passi svanì in distanza.

Quando tornò il silenzio, Conan tirò un sospiro di sollievo. Tenendo alta la spada hyperborea socchiuse appena la porta, poi, quando vide che il corridoio era deserto, l'aprì un po' di più. In questo modo la luce fioca delle torce, dall'esterno, gli permise di distinguere gli oggetti che si trovavano nel locale. Come si era aspettato, c'erano una *pila* di torce nuove, un barile di pece e, in un angolo, un mucchio di paglia per arredare il pavimento delle prigioni, in mancanza di tappeti. Fu questione di un attimo: sparse la paglia per tutta la stanza, rovesciò il barile di pece e ne versò il contenuto dappertutto. Fatto questo, uscì nel corridoio, prese una torcia dal supporto più vicino e la buttò sull'ammasso di materiali combustibili che adesso coprivano il pavimento del magazzino. Le fiamme si alzarono immediatamente, divorando la paglia e mandando nuvole di fumo nero nel corridoio.

Annerito di pece e fuliggine dalla testa ai piedi e tossendo a causa del fumo, Conan prese Rann per mano, salì a precipizio la scala a chiocciola e raggiunse la stanzetta da cui era penetrato. Quanto tempo prima che gli Stregoni scoprissero che il castello era in fiamme Conan non avrebbe potuto dirlo, ma l'incendio tenne a bada i nemici mentre lui e la ragazza si calavano per mezzo della corda verso la salvezza della pianura gelata.

4.
Gli inseguitori

Il jarl Njal non stava in sé dalla gioia. Abbracciò la figlia, che rideva e piangeva contemporaneamente, stringendosela contro il petto villoso. Ma la contentezza non gli fece dimenticare Conan: guardò il cimmero nel fondo degli occhi e gli diede una manata "amichevole" che avrebbe steso qualunque altro ragazzo.

Mentre si affrettavano tutti verso l'accampamento, Conan descrisse con parole semplici le avventure di quel giorno. Ma in realtà non c'era bisogno di spiegazioni: alle loro spalle una nuvola minacciosa oscurò il cielo pomeridiano e il boato delle mura che crollavano, annerite dal fuoco, echeggiò come un tuono lontano, rimbalzando sulle colline. Senza dubbio gli Stregoni sarebbero riusciti a salvare una parte della fortezza, ma parecchi di quei diavoli dai capelli incolori ci avrebbero lasciato la pelle.

Senza perdere tempo, Njal ordinò agli uomini di prepararsi al lungo viaggio di ritorno verso l'Asgard: solo quando si fossero inoltrati nella loro terra, il vecchio capo e i suoi guerrieri si sarebbero potuti considerare in salvo dalla vendetta degli hyperborei.

Gli æsir partirono in fretta, sacrificando la prudenza alla velocità. I nemici li avrebbero certamente inseguiti, ma per il momento erano troppo occupati al castello.

Il pallido sole era ancora alto sulle cime degli alberi; però, prima che calasse la notte, dovevano mettere quante più leghe possibile fra loro e Haloga.

Dal bastione del castello la regina Vammatar li vide allontanarsi. Aveva gli occhi gelati dall'odio e un lento, maligno sorriso le aleggiava sulle labbra.

C'era ben poca vegetazione, in quella regione di acquitrini e collinette scarne, ed era tutta coperta dalla neve. Il sole si abbassava all'orizzonte e umide spirali di nebbia sorgevano dalle polle stagnanti, stringendo in una morsa il cuore degli uomini, che rabbrividivano. I viaggiatori non trovarono molti segni di vita, a parte un paio di servi della gleba hyperborei che fuggirono a gambe levate quando li videro avvicinarsi e si persero nella nebbia.

Di tanto in tanto un æsir appoggiava un orecchio al suolo, ma non si sentiva alcun rumore di zoccoli. Continuarono la marcia forzata, inciampando e scivolando sul terreno gelato, ma, prima che il giorno li avvolgesse nel suo manto gelato e li lasciasse, Conan si guardò alle spalle e gridò: «Qualcuno ci segue!».

Gli æsir si fermarono e diedero un'occhiata nella direzione indicata. Sulle prime non videro altro che l'infinita pianura ondulata, che all'orizzonte si perdeva nel cielo, velata dalla nebbia. Poi uno dei nordici, dotato di vista più acuta dei compagni, esclamò: «Ha ragione! Uomini a piedi, a... mezza lega, direi».

«Avanti!» ordinò Njal. «Non ci accamperemo, stanotte. Con questa nebbia sarebbe per loro un giochetto piombarci addosso, alla faccia di tutte le sentinelle che potrei mettere.»

La banda di fuggiaschi avanzava sempre più a fatica, mentre la nebbia vorace inghiottiva il sole morente. Poi la fuga continuò nelle tenebre, finché una pallida luna sorse dalle brume e permise di distinguere vaghe ombre in movimento, più vicine e numerose che mai.

Njal, un uomo di ferro, barcollava con la figlia esausta fra le braccia, ma non avrebbe permesso a nessun altro di custodire quel suo bene così prezioso. Conan, pur nel vigore della giovinezza, si sentiva dolere ogni muscolo, e gli altri scorridori, senza lamentarsi, mantenevano quel ritmo obbligato solo con uno sforzo supremo. Al contrario, gli inseguitori sembravano instancabili: non solo non avevano perso terreno, ma continuavano a guadagnarne. Njal lanciò una maledizione e incitò i suoi uomini ad accelerare il passo. Ma, per quanto essi arrancassero, erano sempre giocati dall'implacabile nemico, che ormai li tallonava. Tra un po' avrebbero dovuto fermarsi e aspettarlo a piè fermo, anche se il jarl sapeva che nessun guerriero sensato avrebbe scelto di combattere in territorio sconosciuto e in così evidenti condizioni di inferiorità. Gli æsir erano esausti, ma non avevano scelta: o la battaglia o la morte.

Ogni volta che superavano una bassa collina ammantata dell'argentea veste invernale, dalla sua cima potevano vedere la legione silenziosa degli inseguitori, due volte più numerosi di loro e sempre più vicini. C'era qualcosa di strano, in quegli uomini, ma né Njal, né Gorm, né nessun altro avrebbero saputo dire che cosa fosse che non andava.

Man mano che i cacciatori si avvicinavano, le loro prede si rendevano conto che non tutti erano Stregoni: questi sono una razza più alta e più snella dei nordici. Parecchi inseguitori, invece, avevano spalle possenti e corporatura massiccia e portavano gli elmi cornuti degli æsir e dei vanir. Njal tremò, come scosso da un gelido presagio di sventura.

L'altra cosa strana era il modo in cui i nemici camminavano...

Il jarl vide davanti a sé la sommità di una collina molto più alta delle precedenti, che dominava quella terra piatta. Sarebbe stata un'ottima postazione di difesa, anche se lui avrebbe desiderato che fosse stata più alta e ripida ancora. Comunque, gli inseguitori erano ormai troppo vicini ed era venuto il momento di affrontarli.

Tenendo stretta la figlia, Njal si girò e gridò con voce roca: «Uomini, in cima alla collina, svelti! Ci difenderemo là!».

Gli æsir presero a scalare il pendio nebbioso e si raccolsero sulla sommità, ben lieti di smettere la corsa massacrante. Inoltre, come accade a ogni vero guerriero, la prospettiva di una battaglia sanguinosa accendeva loro il cuore.

Thror Mano di Ferro e gli altri capitani fecero circolare le bottiglie d'acqua e di vino, anche se restava ormai ben poco sia dell'una sia dell'altro. I razziatori nordici ripresero fiato e impugnarono gli archi. I lunghi scudi di vimini e cuoio, fino ad allora portati a spalla, vennero collocati uno accanto all'altro, a formare una vera e propria barriera difensiva intorno alla sommità della collina. Gorm il Guercio tirò fuori l'arpa e cominciò a cantare una vecchia canzone di battaglia:

Alte le spade forgiate nella fiamma che guizza
Dal cuore infocato dell'inferno,
Temprate nell'acqua gelida che sprizza
Là dove dormono i morti che in averno
Andarono lottando per il re.

Quell'attimo di respiro durò poco. A spalla a spalla, uno sciame di sinistre figure sbucò dalla nebbia e scalò il fianco della collina con passo fermo, ritmico. Parevano sonnambuli, o burattini manovrati da fili. La prima ondata di frecce e giavellotti degli æsir non sembrò impensierirli, e l'orda si avventò sul debole anello di scudi. Il ferro nudo lampeggiò alla fioca luce della luna. Gli assalitori brandivano spade, asce e martelli da battaglia, abbattendoli con violenza sul muro vivente dei difensori, squarciando carne e fracassando ossa.

Njal, in prima fila, si batteva senza tregua, urlando l'antico grido di battaglia degli æsir. A un tratto si fermò, sbatté le palpebre e il suo cuore perdette un colpo: l'uomo che aveva di fronte, il suo diretto nemico, non era altri che Egil il cacciatore, il suo fedele capitano morto quella mattina stessa, appeso a una corda che penzolava dalle mura di Haloga. La pallida luce lunare brillò sul quel viso familiare, e le ossa del jarl si sciolsero come acqua.

5.
Gli uomini non possono morire due volte!

Il viso che lo fissava impietrito era senza alcun dubbio quello del vecchio compagno d'armi: la cicatrice bianca che gli divideva a metà un sopracciglio era quella che Egil si era guadagnato cinque estati prima, durante un'incursione contro i vanir. Ma gli occhi blu non lo riconoscevano e rimanevano freddi, insondabili come il cielo di quella notte senza stelle.

Un'altra occhiata rivelò a Njal uno squarcio nel petto nudo: la ferita da cui poche ore prima gli aguzzini hyperborei avevano estratto a Egil il cuore. Disgustato, il jarl si rese conto che, per quanto lui lo colpisse, il suo avversario non sanguinava. Sembrava che il cadavere del vecchio amico non avvertisse nemmeno il tocco amaro del ferro.

Poi, alle spalle dell'æsir che continuava a combattere anche dopo morto, apparve uno Stregone mezzo scarnificato, il cui volto era un'orrida maschera. Quello, pensò Njal, era uno degli abitanti di Haloga periti nell'incendio.

«Perdonami, fratello» sussurrò Njal a labbra strette, mentre con un colpo violentissimo recideva i tendini del cadavere ambulante di Egil. Il corpo smembrato precipitò dalla collina come un burattino cui avessero tagliato i fili, ma l'orrendo Stregone ne prese immediatamente il posto.

Il capo æsir combatteva con foga, ma senza speranza: perché, come si può anche solo pensare di vincere un nemico capace di richiamare i morti dall'inferno?

Tra le file dei difensori, gli uomini urlavano per la sorpresa e l'orrore, a mano a mano che si rendevano conto di avere di fronte i cadaveri dei compagni uccisi dagli hyperborei. Ma tra gli assalitori c'erano anche altri: al fianco degli Stregoni schiacciati dai crolli o bruciati nel recente incendio, combattevano cadaveri sepolti da chissà quanto tempo, dalle cui carni pallide ed erose spuntavano i vermi della tomba che cadevano a grappoli sul terreno. Questi morti antichi si lanciavano disarmati sugli æsir, in mezzo a un fetore ammorbante, e il terrore arrestava il cuore degli uomini, anche dei più forti.

Perfino il vecchio bardo, Gorm, sentì nel petto la gelida stretta della paura. Il canto di battaglia gli si affievolì sulle labbra, morì.

«Che gli dèi ci assistano!» balbettò. «Che speranze abbiamo, se il nostro ferro si batte contro i morti che camminano? Gli uomini non possono morire due volte!»

I difensori æsir cadevano sotto le successive ondate di cadaveri ambulanti che li falciavano a uno a uno, sopraffacendoli e comprimendoli contro il terreno viscido. Gli attaccanti non avevano armi, ma pur combattendo a mani nude, dilaniavano gli uomini con i loro gelidi artigli.

Il cimmero era in seconda fila. Quando il poderoso guerriero davanti a lui cadde, si precipitò in avanti per colmare il vuoto. Il suo grido di battaglia somigliava al ruggito dei venti del nord. Con un fendente della spada hyperborea recise il collo dell'essere scheletrico che, chino, stava maciullando il nordico atterrato: il teschio ghignante rotolò giù per la collina.

E allora anche a Conan il sangue gelò nelle vene, perché, con o senza testa, il cadavere si rialzò e si diresse verso di lui, afferrandolo con le mani ossute. Un brivido di terrore primordiale gli serpeggiò per la nuca, e il cimmero scalciò con violenza per

liberarsi dei nemico, fracassando le costole che spuntavano dalla carne putrefatta. Il cadavere indietreggiò un momento, poi riprese ad avanzare, gli artigli protesi.

Reggendo la spada con entrambe le mani, Conan mise tutta la sua forza giovanile in un formidabile colpo: la lama addentò il torso curvo e scarnificato del mostro, ne recise la colonna vertebrale, per metà esposta, e lo tagliò in due. Al momento, il cimmero, non aveva più avversari. Respirò a fondo e scosse la testa, scostandosi dalla fronte la criniera corvina.

Poi gettò un'occhiata alle file dei compagni: Njal era caduto, portando con sé una dozzina di nemici macellati a quarti come tanti cervi. Gorm, ululando come un lupo, aveva preso il suo posto fra i difensori, facendo volteggiare l'ascia con mortale bravura. Ma l'argine degli æsir stava rompendosi, e presto la battaglia sarebbe finita.

«Non ammazzateli tutti!» squillò una voce fredda nel buio, sovrastando il sibilo del vento. «Prendetene vivi più che potete. Voglio degli schiavi.»

Scrutando nella nebbia, Conan vide la proprietaria di quella voce: Vammatar la Crudele, in sella a uno stallone nero, abbigliata con le sue solite vesti bianche fluttuanti. Tremando in ogni muscolo, il cimmero capì che le legioni dei morti obbedivano a ogni minimo comando di lei.

In quel momento Rann gli comparve davanti, il bel volto rigato di lacrime ma senza paura negli occhi blu. Aveva visto suo padre e Gorm cadere sotto l'assalto di quegli esseri d'incubo e si era aperta il cammino tra la calca di morti e vivi per raggiungere il giovane cimmero. Raccolse da terra una spada e si preparò a morire combattendo. E allora, come un dono di Crom, un'idea si fece strada nel cervello ormai colmo di disperazione di Conan. La battaglia era già perduta, e lui e gli æsir sopravvissuti erano destinati alla schiavitù in Hyperborea: ma qualcosa poteva e doveva essere salvato dal naufragio delle loro speranze.

In un lampo afferrò la ragazza e se la mise in spalla, poi si aprì un varco fra i nemici, percorrendo un sentiero di morte giù per il fianco della collina coperto di cadaveri, e si diresse verso la regina di Haloga, che aspettava la fine della battaglia con un sorriso diabolico sulle labbra semichiuse.

Nella densa foschia di polvere e nebbia, Vammatar, intenta a osservare il combattimento in cima alla collina, non notò il silenzioso avvicinarsi del giovane, né vide la ragazza che lui depose sulla neve calpestata. Non ebbe alcuna premonizione del pericolo, finché le dita d'acciaio del cimmero non l'afferrarono per un braccio e una coscia, trascinandola, furente e stupefatta, giù dal cavallo. Conan la sollevò e la scagliò con tutta la forza di cui era capace nella melma gelida dell'acquitrino, poi d'autorità e nonostante le sue proteste, sistemò Rann sulla sella vuota.

Ma, prima che potesse balzare anche lui sullo stallone, venne immobilizzato da un'orda di morti viventi che, obbedendo ai furiosi ordini della loro regina, gli si aggrapparono come sanguisughe al braccio sinistro.

Con uno sforzo sovrumano, prima di essere sopraffatto da quei mostri rivoltanti, Conan colpì il fianco della bestia col piatto della spada. «Corri, ragazza, corri!» gridò. «Torna ad Asgard e alla salvezza!»

Lo stallone nero si alzò sulle zampe posteriori, nitrì e partì al galoppo sulla pianura ammantata di neve. Rann si tenne stretta alla criniera, premendo la guancia solcata di

lacrime sul pelo caldo del collo dell'animale: la lunga chioma bionda di lei si mescolava alla folta criniera dello stallone.

Poco prima di aggirare la base della collina e di lanciarsi verso l'ovest, Rann gettò un'ultima occhiata dietro di sé, proprio mentre il coraggioso giovane che le aveva salvato la vita due volte veniva atterrato e sepolto dall'orda dei cadaveri-guerrieri. La regina Vammatar, la veste bianca imbrattata di fango, era ritta nella gelida luce lunare, col suo sorriso malefico sulle labbra. Poi il fianco della collina e la nebbia nascosero a Rann la scena del massacro.

Uno sparuto gruppetto di æsir sopravvissuti marciava verso est sotto la pallida luna, i polsi stretti dietro la schiena con lacci di cuoio grezzo. I morti viventi – quelli che non erano stati fatti a pezzi nello scontro – circondavano i prigionieri. Alla testa dell'orrenda processione marciavano due figure: Conan e la regina Vammatar.

A ogni passo la regina, il volto contratto per ira corrosiva, colpiva il giovane cimmero col suo frustino da cavallerizza. Lunghi solchi rossi s'intersecavano sul corpo e sul viso di Conan, ma lui camminava a testa alta e le spalle dritte, benché sapesse che nessuno era mai tornato vivo dalle galere di quella terra maledetta. Gli sarebbe stato facile uccidere la regina quando l'aveva scaraventata giù dal cavallo, ma al suo paese natio gli avevano insegnato la cavalleria nei confronti delle donne, e lui non poteva dimenticare le tradizioni e gli usi in cui era stato allevato.

Quando a oriente le nebbie cominciarono a diradarsi per lo spuntar dell'alba, Rann Njalsdatter raggiunse i confini dell'Asgard. Aveva il cuore pesante, ma ricordava l'ultima strofa del canto che Gorm aveva intonato sotto la luna velata:

Anche se ci colpite, e sanguiniamo e moriamo,
Noi siamo uomini del nord!
Anche se c'incatenate e accecate,
E ci schiacciate sotto un cielo di ferro
Il cuore nostro, libero, è vittorioso!

Quelle parole coraggiose le illuminarono lo spirito: con le spalle dritte e la testa d'oro eretta, galoppò verso casa nel sole del mattino.

Il Popolo della Vetta

di Björn Nyberg e L. Sprague de Camp

Dopo un paio d'anni di vita sregolata a Zamora, Corinthia e Nemedia, dove ha fatto il ladro, Conan (adesso sui vent'anni) si sottomette a un sistema di vita più o meno onesto, arruolandosi come mercenario nelle truppe di Yildiz di Turan. In seguito agli eventi descritti nel racconto La città dei teschi[13] *e per i servizi resi alla figlia del re, Zosara, viene promosso sottufficiale, un grado che corrisponde press'a poco a quello di sergente. In questa veste, è inviato poi sulle colline di Khozgari come componente della scorta armata di un emissario del re. L'emissario dovrebbe convincere i turbolenti abitanti di quella regione a smetterla di razziare e depredare i turaniani delle pianure, ma i khozgariani sono barbari bellicosi che rispettano soltanto la forza bruta, quindi attaccano a tradimento la spedizione. L'emissario e tutti i soldati vengono uccisi tranne Conan e un compagno d'armi, Jarnal, che riescono a fuggire.*

La fuga del magro turaniano doveva essere stata difficile e lunga: lo si vedeva dal giubbetto scarlatto tutto impolverato e dalle brache macchiate. Al segnale, tirò le redini della giumenta e chiese, guardando con i neri occhi increduli il gigantesco compagno: «È sicuro fermarsi qui?».

L'altro, che era vestito come lui, ma che sulla manica sinistra della camicia di lana portava la scimitarra d'oro di sergente della cavalleria di frontiera del regno di Turan, lo fulminò con gli occhi blu lampeggianti sotto il turbante cremisi che circondava l'elmo a spirale. Poi scostò un lembo della stoffa che gli proteggeva la faccia dalla polvere e sputò, prima di rispondere: «Le bestie devono riposare».

I fianchi dei cavalli si alzavano e si abbassavano in un ansito e le froge erano coperte di schiuma. Sì, le bestie avevano bisogno di riposo.

«Ma, Conan» protestò il turaniano, «e se quei maledetti khozgariani ci seguono ancora?» Preoccupato, guardò la scimitarra, che gli pendeva dalla fascia che gli cingeva la vita, e accarezzò la lancia nel fodero di cuoio accanto alla staffa. Lo confortava anche il peso dell'arco a doppia curva e delle frecce che portava in spalla.

«Maledetto stupido di un emissario!» borbottò il cimmero. «Jamal, tre volte l'ho avvertito che i khozgariani sono un branco di traditori, ma lui era così occupato con i suoi trattati commerciali, i nuovi percorsi delle carovane e le altre fandonie, che non mi ha dato retta. A quest'ora il suo testone duro ornerà la sala da fumo di qualche capo predone, ma con lui sono morti sette dei nostri! Spero che adesso sia all'inferno, maledizione! E che ci sia anche il tenente che gli ha permesso di fermarsi a cianciare in quello sporco villaggio di montanari!»

[13] Contenuto nel volume *Conan!*, Editrice Nord, Milano 1976. (*N.d.T.*)

«Hai ragione, Conan, ma cosa poteva fare il tenente? L'emissario era il capo della spedizione. Noi dovevamo solo proteggerlo e obbedirgli. Se il tenente avesse discusso gli ordini, il capitano gli avrebbe spezzato la scimitarra davanti a tutto il reggimento e lo avrebbe degradato. Sai com'è, il capitano.»

«Meglio degradato che morto» brontolò Conan, scuro in volto. «Noi due siamo stati fortunati a salvarci, quando quei diavoli ci sono piombati addosso! Ascolta!» Alzò la mano. «Che cos'è?»

Conan si alzò sulle staffe, e gli occhi blu sondarono le gole e i crepacci intorno, cercando di individuare la fonte del debole suono. E mentre il compagno, in silenzio, si sfilava l'arco dalle spalle e incoccava una freccia, il cimmero strinse la mano sull'elsa della scimitarra. Un attimo dopo si lasciò cadere di sella e, come un toro che carica, si precipitò verso la parete di roccia, perché qualcuno era passato come un lampo attraverso la gola e aveva preso a scalare la scarpata con l'agilità di una scimmia.

Conan arrivò sotto la parete di granito, cercò un appiglio per le mani e i piedi e cominciò l'arrampicata, con la sicurezza che gli veniva da una lunga esperienza. Arrivò in cima al costone, si issò e si scansò di colpo per evitare una mazza che gli stava calando sulla testa. La mazza lo mancò per un pelo, lui rotolò sulle ginocchia, si rimise in piedi. Poi afferrò per le braccia l'assalitore prima che questi avesse il tempo di sferrargli una seconda mazzata. E finalmente lo guardò in faccia.

Era una ragazza, giovane. Sporca e scarmigliata, ma sempre una ragazza. E il suo corpo sarebbe stato degno di far da modello a uno scultore di corte. La faccia era graziosa, nonostante la smorfia bellicosa e i singhiozzi di rabbia impotente che seguirono, quando tentò di liberarsi dall'erculea stretta del suo catturatore.

La voce di Conan era dura, perché il sospetto non l'aveva abbandonato. «Sei una spia! Di che tribù?»

Gli occhi di smeraldo della ragazza lampeggiarono, e lei rispose in tono di sfida: «Sono Shanya, figlia di Shaf Karaz, capo di Khozgari e signore delle montagne! Ti impalerà sulla sua lancia e ti arrostirà sul fuoco del consiglio per aver osato mettere le tue mani su di me!»

«Che bella storiella!» la beffò il cimmero. «La figlia di un capo senza scorta armata, sola, tra le montagne?»

«Nessuno oserebbe far violenza a Shanya. Perfino i theggir e i ghoufag si rintanano nei loro tuguri, quando la figlia di Shaf Karaz va a cavallo a caccia del capro di montagna. Cane turaniano, lasciami immediatamente!»

Si dibatteva come un'anguilla, ma Conan la teneva saldamente nella morsa delle sue mani.

«Non avere fretta, bellezza! Sarai un ottimo ostaggio per tutta la strada del ritorno verso Samara. Cavalcherai insieme a me. Ti metterò davanti, sulla sella, e farai bene a startene ferma, se non vuoi fare il viaggio legata e imbavagliata.»

Lei s'imporporò, furente, e lui rise.

«Cane!» urlò la ragazza. «Per il momento farò come dici, ma sta' attento di non incontrare mai più un khozgariano, in avvenire!»

«Siamo stati accerchiati dai tuoi uomini, un paio d'ore fa» ribatté Conan, «ma sono arcieri che non sarebbero capaci di colpire nemmeno la parete di un cañon! Jamal, il

mio amico, vale quando una dozzina dei tuoi messi insieme. Ma basta con le chiacchiere, adesso! Dobbiamo muoverci, e in fretta. Tieni chiusa la tua boccuccia d'ora in poi! Gli scherni a parole lasciano il tempo che trovano.»

Mentre la ragazza teneva le labbra strette per l'ira che la rodeva, i cavalli ripresero il cammino fra le rocce e i macigni.

«Da che parte pensi di andare, Conan?» chiese Jamal, ansioso.

«Non si può tornare indietro. Anche un ostaggio non vale un gran che se si cade in un'imboscata. Ci dirigeremo a sud, fino alla strada di Garma, e attraverseremo le Montagne Nebbiose al passo di Bhambar. Questo dovrebbe permetterci di arrivare a Samara in un paio di giorni.»

La ragazza si girò a guardarlo, la faccia sbiancata da un terrore improvviso.

«Pazzo! T'importa così poco della vita da tentare di attraversare le Montagne Nebbiose? È lì che vive il Popolo della Vetta, e nessun viaggiatore ne è mai ritornato. Una volta sola il Popolo uscì dalle sue nebbie, e fu per sconfiggere l'esercito di re Angharzeb di Turan con la magia e i mostri. Il re che voleva ritrovare le sepolture degli antichi turaniani. È una terra di terrore e di morte, ti dico! Non andarci!»

La risposta di Conan fu pacata. «Ovunque si sentono leggende di vecchie comari su demoni e mostri che nessuno ha mai visto. Quella è la via più breve e sicura. Se facciamo una deviazione, ci sbatteranno in cella per una settimana unicamente per aver perso tempo lungo la strada.»

Incitò il cavallo. Solo il rumore degli zoccoli sulle rocce rompeva il silenzio mentre avanzavano fra i picchi torreggianti e le gole.

«Questa maledetta nebbia è densa come il latte di cavalla!» esclamò Jamal, qualche tempo dopo.

La nebbia era umida e impenetrabile, e a stento i viaggiatori vedevano a un braccio dal loro naso. I cavalli procedevano lentamente, a fianco a fianco, toccandosi di tanto in tanto e saggiando il terreno con cautela. Lo spessore della nebbia era incostante: il velo bianco ondeggiava, si sfioccava, si alzava, facendo talvolta intravedere le pareti desolate del passo.

Conan aveva tutti i sensi all'erta. Con una mano stringeva la scimitarra snudata, con l'altra tratteneva saldamente Shanya. I suoi occhi attenti perlustravano la limitata zona visibile, approfittando dei rari squarci nella nebbia, per farsi un'idea di dove si trovassero.

Poi la ragazza urlò, di scatto, facendo immobilizzare i cavalieri. Con un dito tremante indicò qualcosa, cercando istintivamente protezione contro il massiccio petto di Conan.

«Ho visto muoversi qualcosa! Solo un attimo, ma non era umano!»

Stringendo gli occhi, Conan esaminò i dintorni, che un momentaneo squarcio nella nebbia rivelava. Poi s'irrigidì sulla sella, ma si rilassò subito e spronò il cavallo, dicendo: «Non è niente di cui la figlia di un capo debba preoccuparsi!».

La cosa sul ciglio della strada non era comunque piacevole: si trattava di uno scheletro umano che ballonzolava appeso a due pertiche incrociate. Le ossa erano tenute insieme da qualche brandello di stoffa, resti di tendini e pelle raggrinzita. Il

teschio era per terra, sogghignante, strappato dall'osso del collo e spaccato in due come una noce di cocco.

E nella nebbia aleggiava un suono sinistro. Cominciò come una risata demoniaca che cresceva e scemava, poi divenne un bisbiglio malevolo e morì infine in un lungo guaito. La ragazza reagì con un debole lamento. Irrigidite dal terrore, le sue labbra si mossero a fatica.

«I... i demoni della Vetta! Vogliono la nostra carne! Prima di sera le nostre ossa verranno spolpate nelle loro caverne. Oh, salvatemi! Non voglio morire!»

Conan sentì i capelli rizzarglisi sulla nuca e piccoli brividi correrglì lungo la schiena come fredde zampette di lucertola. Ma scosse con forza le spalle possenti e reagì alla paura dell'ignoto.

«Siamo qui e dobbiamo passare, ecco tutto. Lascia che il nostro urlatore mi venga a tiro di spada e vedrai che griderà, sì, ma per un'altra ragione.»

Il cavallo aveva appena mosso qualche passo che uno schianto e un lamento fecero voltare Conan di scatto. Nello stesso istante sentì che qualcuno dava uno strattone alla sua prigioniera e, prima che potesse afferrarla più saldamente, la vide sollevarsi nella nebbia, urlando, appesa a una corda piovuta dall'alto. Il cavallo del cimmero s'impennò sulle zampe posteriori, scaraventandolo al suolo: il rumore dei suoi zoccoli era già svanito nella nebbia prima che il cavaliere si fosse rimesso in piedi.

A pochi passi di distanza c'erano Jamal e il suo cavallo, entrambi schiacciati da un gigantesco macigno. La mano del turaniano sporgeva da sotto il masso, ancora stretta intorno all'arco da battaglia e a un pugno di frecce. Conan se ne appropriò in un baleno. Non perse tempo a piangere il vecchio compagno, perché la situazione era troppo pericolosa. Ringhiando come una pantera infuriata, si appese l'arco alla spalla, infilò le frecce nella fascia che aveva alla cintola e brandì la scimitarra.

La nebbia fitta continuava a turbinargli intorno, ma non gli impedì di avvertire, un attimo prima che fosse su di lui, un cappio che gli calava sulla testa. Muovendosi alla velocità del fulmine si spostò, afferrò la corda con la mano libera, diede uno strattone e imitò l'urlo di un uomo strozzato. Una forza sconosciuta, e comunque immensa, lo trainò verso l'alto, mentre la testa gli girava e la nebbia gli si riversava umida nelle narici.

Quando raggiunse la sommità della scarpata fu ghermito da mani robuste, ma le figure che si agitavano nella nebbia erano solo ombre. Lasciò andare la corda e in un silenzio mortale si accostò all'ombra più vicina. Un debole urto, poi un urlo gli dissero che la lama della sua scimitarra era entrata nella carne di un uomo; però le altre ombre gli si addensarono intorno, e lui dovette arretrare dando la schiena all'abisso. La sua grande spada prese a descrivere una serie di archi devastanti.

Conan non aveva mai combattuto in un posto più orribile; i nemici scomparivano nei turbini di nebbia solo per riapparire all'improvviso come spettri incorporei; le loro spade guizzavano come lingue di serpente. Ben presto, tuttavia, Conan comprese la loro rozza tattica, e con rinnovata fiducia in se stesso cominciò a beffarsi degli avversari silenziosi.

«È ora che impariate un po' di scherma, sciacalli delle nebbie! Tendere imboscate ai viaggiatori non vi mantiene in esercizio con la spada. Avete bisogno di una

lezione... Conoscete il colpo laterale? È questo! E il servizio alto? Eccovelo servito. Ah! Manca il fendente dal basso con squarcio finale alla gola... Là!»

Queste esclamazioni erano seguite da dimostrazioni pratiche che lasciavano parecchie ombre rantolanti o moribonde sulle rocce. Il cimmero combatteva con freddo e terribile autocontrollo. Finalmente, partì per l'ultima carica, quella che rovesciò le sorti della battaglia. Altre due sagome caddero sotto i suoi colpi micidiali, e le budella rosse di sangue sprizzarono sul muschio viscido. A quella vista, gli ultimi nemici se la diedero a gambe disordinatamente.

Conan si asciugò il sudore della fronte con la larga manica dell'uniforme, poi, chinatosi a guardare uno dei cadaveri, uscì in un borbottio di sorpresa. Non era un essere umano quello che gli stava davanti! Aveva occhi piccoli e ormai ciechi e larghe narici. La fronte bassa e la mascella sfuggente erano tipiche di una scimmia, ma una scimmia diversa da quelle che aveva visto nelle foreste o sulle rive del Mare di Vilayet. Questa era priva di peli e il suo unico abbigliamento era un grosso canapo arrotolato intorno all'addome.

Conan era perplesso. Le grandi scimmie di Vilayet non andavano mai a caccia in branco e, tranne quelle ammaestrate per dare spettacolo alla corte di Aghrapur, non avevano intelligenza sufficiente per usare armi o fabbricare manufatti. Per giunta, la spada di quelle creature non era affatto rudimentale. Era forgiata nel miglior acciaio turaniano e la lama ricurva era tagliente come quella di un rasoio. Conan notò che dalla scimmia morta emanava un odore penetrante, muschioso. Allargò le narici e inspirò per sentirlo meglio. Se fosse riuscito a imprimersi nella mente quell'odore, avrebbe potuto seguire i fuggitivi anche nella nebbia.

«Devo salvare quella sciocca ragazza» mormorò fra sé. «Sarà anche la figlia di un nemico, ma non lascerò mai una donna sola nelle mani di un branco di scimmie senza peli.»

Poi, come un leopardo in caccia, si mosse sulle tracce dello strano odore.

Quando le nebbie cominciarono a infittirsi, dovette procedere con maggior cautela. La traccia olfattiva seguiva un percorso bizzarro, pieno di strane curve e deviazioni. Era come se il panico avesse fatto perdere il senso dell'orientamento alla sua preda. Conan fece un truce sorriso: era molto meglio essere il cacciatore che il cacciato.

Qua e là, ai lati del sentiero, piccole piramidi di ciottoli sferici, grossi come la testa di un uomo, sporgevano dalla nebbia. Doveva trattarsi di antichi tumuli mortuari, si disse Conan, probabilmente le tombe dei primi capotribù turaniani. Né il tempo né le scimmie erano riusciti a distruggerli. Il cimmero passava accanto a ogni tomba con estrema cautela, non solo per evitare una possibile imboscata, ma anche in segno di rispetto per coloro che vi riposavano in eterno.

Quando raggiunse le cime più alte, la nebbia si ridusse a pochi brandelli e il sentiero si trasformò in uno stretto camminamento lungo la parete della montagna che dominava un profondissimo abisso. Alla fine del sentiero, proprio sulla vetta del monte, un imponente edificio screziato si stagliava come un indice maligno contro lo scenario confuso di altre montagne. Conan si nascose dietro una delle tombe a piramide, ma in giro non c'erano segni di vita.

Shanya si svegliò in uno strano ambiente. Si trovava su un giaciglio, coperto di ruvida stoffa scura. Non era legata, ma le avevano tolto i vestiti. Si stiracchiò su quello strano letto, diede un'occhiata in giro e si ritrasse inorridita.

Su uno scranno di legno, bizzarramente scolpito, sedeva un uomo, ma era un uomo diverso da tutti quelli che lei avesse mai visto. La faccia pallida sembrava di gesso ed era stranamente rigida; gli occhi erano neri, senza bianco intorno all'iride, e sul cranio non aveva capelli. Indossava un caftano di tessuto nero ruvido e teneva le mani nascoste nelle maniche.

«Sono passati molti anni dall'ultima volta che una bella donna è giunta alla dimore degli shangara» disse in un sussurro sibilante. «Da due volte cento anni, ormai, il sangue del Popolo della Vetta non riceve la giovane linfa del mondo esterno. Tu sarai una degna compagna per me e per mio figlio.»

L'orrore accese la fiamma dell'ira nel cuore orgoglioso della ragazza.

«E pensi che la figlia di un capo, discendente di cento capi, si accoppierebbe con uno della tua abominevole stirpe? Preferirei buttarmi nel precipizio più vicino! Lasciami, o queste mura tremeranno del tuono di mille lance di Khozgari!»

Un sorriso beffardo si dipinse sulle pallide labbra di quella pallida faccia antica.

«Sei un'impertinente e una testona. Nessuna lancia colpisce il bersaglio, nelle nebbie di Bhambar. Nessun mortale che osi attraversare queste montagne, sopravvive. Rinsavisci, ragazza! Se ti ostini nella tua testardaggine, non ti aspetta una fine pulita come un bel salto nel precipizio. No, il tuo corpo verrà usato per nutrire il più antico abitatore di questa terra dimenticata, colui che serve il Popolo della Vetta.

«È stato lui che ci ha permesso di sconfiggere il re turaniano che un tempo cercò di invadere le nostre terre. Allora, anche noi eravamo forti e in grado di combattere. Adesso siamo rimasti in pochi. Con il passare dei secoli il nostro numero si è ridotto a non più di dieci, e dobbiamo essere protetti dalle scimmie fedeli che sorvegliano il passo.

«Ma non abbiamo paura nemmeno ora, perché l'Antico è ancora vivo! Ed è pronto a venire in nostro aiuto, in caso di pericolo. Te lo farò vedere. Allora, deciderai da te stessa il tuo destino!»

Il vecchio si alzò, scostando le pieghe del caftano, e batté le mani adunche. Al suo richiamo altri due uomini pallidi, le teste simili a teschi, entrarono nella stanza, s'inchinarono e afferrarono un paio di maniglie incassate nel muro di pietra. I battenti di una porta massiccia si aprirono silenziosamente, rivelando una sala colma di nebbia che si addensava fra le pareti come una nuvola e che piano piano si diradò, mostrando la sagoma indistinta di un essere immenso, immobile. Finalmente il velo si squarciò, e la ragazza vide la cosa. Lanciò un urlo e svenne. Le grandi porte si richiusero.

Conan, nascosto dietro la piramide di sassi che era una tomba, fremeva per l'impazienza. Aveva aspettato a lungo, ma intorno alla torre non si erano visti segni di vita. Se non fosse stato per l'odore delle scimmie, che ormai aveva imparato a riconoscere, avrebbe pensato che la torre fosse deserta. Innervosito, accarezzò l'impugnatura della scimitarra, mentre con l'altra mano sfiorava le curve dell'arco da battaglia.

Finalmente, sul bastione apparve una sagoma che, a giudicare dall'aspetto slanciato, apparteneva a un essere umano. Benché a tanta distanza non riuscisse a distinguere i lineamenti dell'uomo, Conan curvò la bocca in un sorriso crudele.

Con un solo movimento estrasse e scoccò una freccia. La sagoma sul bastione abbassò le braccia e barcollò, come una bambola rotta, cadendo oltre le mura merlate, verso l'interno. Conan incoccò un'altra freccia e attese.

Stavolta non dovette aspettare a lungo: un portale di pietra si aprì lentamente e un gruppo di scimmie si precipitò all'esterno, sparpagliandosi sullo stretto camminamento, con un gran rumore di piedi in corsa. Conan tirò una volta, poi un'altra, e un'altra ancora, senza mai fallire il colpo: la gragnuola spietata di frecce abbatté le scimmie a una a una, facendole precipitare nell'abisso denso d'ombre. Ma non si lasciarono scoraggiare: continuarono ad avanzare, la lingua penzoloni e la mascella cascante.

Conan tirò l'ultima freccia e mise via l'arco, poi si precipitò, la spada in pugno, contro i due antropoidi che ancora difendevano il sentiero. Con uno scarto evitò l'affondo del primo e colpì a sua volta, lacerando carne e tendini e ossa. Ma l'altra scimmia si mostrò più pronta: il cimmero fece appena in tempo a estrarre la lama dal cadavere per parare un colpo micidiale, diretto alla sua testa. L'impatto fu terribile, e Conan finì in ginocchio. Con orrore vide il fondo del precipizio che sembrava chiamarlo a un destino di morte. La creatura si rese conto del proprio vantaggio e si lanciò verso di lui per scagliarlo nel baratro.

Ancora in ginocchio, Conan fece una finta e menò un colpo terribile, troppo veloce perché l'occhio potesse seguirlo. Il suo rivale, atrocemente ferito, con un ultimo urlo di disperazione precipitò nell'abisso tenebroso.

Sicuro di sé, il cimmero risalì il sentiero indifeso e arrivò al portone aperto. Qualcosa gli sibilò a lato della testa, e lui fece appena in tempo a scansarsi. Reagì come al solito con velocità fulminea: un veloce affondo di scimitarra e la figura nera che stava sulla soglia emise un gorgoglio, seguito dal tonfo di un'arma lasciata cadere sulla pietra.

Conan si chinò sul cadavere: era stato un uomo alto, scheletrico, e il volto stranamente rigido lo fissava con occhi ciechi. Si rese conto che la faccia era coperta da una speciale maschera trasparente. La rimosse e la studiò.

Non aveva mai visto niente di simile; anche il materiale di cui era fatta gli era completamente sconosciuto. Se la ficcò comunque nella fascia in cintura ed entrò, cauto, nell'atrio deserto.

Nel corridoio che seguì, Conan si mosse con circospezione ancora maggiore. Mise una mano sulle curve pareti umide, e l'aria malsana gli ricordò la gelida nebbia del mattino. Poi, all'improvviso, il corridoio sboccò in una grande sala, dove si trovò dinanzi a una stranissima assemblea.

Erano dieci esseri decrepiti, poco meno di cadaveri, e tra essi c'erano due donne, i cui capelli fibrosi e incolori incorniciavano lineamenti di gesso. Erano immobili come fantasmi dipinti, ma ognuno impugnava un lungo coltello dalla lama seghettata.

Alle loro spalle, nel centro della stanza, distesa su un catafalco drappeggiato di nero, stava il corpo nudo di una ragazza che Conan riconobbe: era Shanya. Era

immobile, le palpebre chiuse, ma i seni si alzavano e si abbassavano al ritmo di un lento respiro. Il cimmero comprese che era stata drogata, o che era svenuta.

Strinse la spada con maggior fermezza e studiò il gruppo spettrale che aveva di fronte: dieci paia di occhi neri come carboni bruciavano del fuoco della paura e dell'odio.

Un uomo alto, spavaldo, cominciò a parlare. La voce era appena un sussurro nato nel vento, ma era chiara come il suono di una campanella.

«Che cosa vuoi? Che vieni a fare, qui? Non sei un hyrkano e nemmeno un montanaro, anche se porti l'uniforme di Turan.»

«Sono Conan, un cimmero. Quella ragazza è il mio ostaggio e sono venuto a riprendermela, perché devo continuare il mio cammino.»

«Cimmeria... nome nuovo sulle nostre labbra per una terra che non conosciamo. Ti burli di noi?» sussurrò l'uomo spettrale.

«Se tu avessi viaggiato nel gelido nord, sapresti che non scherzo affatto. Siamo un popolo di guerrieri. Se avessi al fianco anche solo la metà della mia tribù, sarei il padrone di Turan!»

«Menti» sibilò il vecchio. «La terra da cui viene il vento del nord è l'orlo del mondo e giace sotto un'eterna notte senza stelle. La ragazza è nostra per diritto di conquista. Darà nuovo vigore alla nostra stirpe e dal suo grembo giovane usciranno uomini forti. Tu, che hai osato intralciare il Popolo della Vetta, sazierai l'appetito del nostro protettore, l'Antico.»

«Se è destino che io muoia, voi mi precederete all'inferno» ruggì il cimmero, alzando la spada.

Per tutta risposta il suo interlocutore colpì un gong d'argento il cui suono riecheggiò a lungo sotto la volta della sala. Due uomini lasciarono silenziosamente il gruppo e, raggiunta la parete di fondo, afferrarono le maniglie aprendo la grande porta. Come un giglio immacolato che si schiude all'alba, una voluta di vapore bianco filtrò dall'apertura, turbinando al centro della sala.

Muovendosi all'unisono, gli anziani si passarono la mano sinistra sul volto e, prima che i vapori sempre più spessi gli precludessero del tutto la vista, Conan capì che si erano messi una maschera trasparente simile a quella del suo ultimo assalitore.

Spinto da un impulso vecchio quanto il tempo, il barbaro, a sua volta, infilò la mano nella fascia, ne trasse la maschera e riuscì ad adattarsela prima che le nebbie turbinanti infittissero nascondendogli del tutto il gruppo dei nemici. Con sua sorpresa, scoprì che la sostanza di cui la maschera era fatta aderiva perfettamente alla pelle della fronte, delle guance e delle palpebre, e che davanti agli occhi non era più spessa di un velo. Ma la sua meraviglia fu ancora maggiore quando, guardandosi intorno, si accorse che poteva vedere con chiarezza: la nebbia pareva svanita così come il fumo di un fuoco da campo si disperde nella notte.

Intanto i suoi avversari, credendosi protetti dallo scudo dei vapori, gli erano quasi arrivati addosso. La curva lama di Conan sibilò nell'aria umida della sala alla ricerca di un varco.

Fu un massacro. I superstiti di una stirpe che una volta era stata potente avevano ben poche speranze contro la furia del cimmero. I loro pugnali non riuscirono nemmeno a insinuarsi oltre l'arco micidiale della scimitarra: ogni volta che questa

guizzava nella nebbia, una figura vestita di nero cadeva al suolo, abbattuta. Il rozzo codice cavalleresco del barbaro l'avrebbe indotto a risparmiare le due vegliarde, ma quando anche le donne gli si lanciarono contro con furia mortale, restituì i colpi senza pietà.

Finalmente, solo Conan rimase in piedi nella sala a volta: sul pavimento giacevano dieci corpi e sul catafalco la ragazza addormentata. Riposando un momento sulla lunga spada ricurva, il cimmero osservò la scena con soddisfazione. Ma uno dei corpi ebbe un ultimo guizzo e alzò una ossuta mano accusatrice. Il moribondo, raccogliendo tutte le forze, lo fissò e pronunciò poche parole con le labbra contratte dal dolore.

«Maledetto barbaro! Hai distrutto il nostro popolo, ma non vivrai per godere della vittoria. L'Antico ti strapperà la carne dalle ossa e ne succhierà anche il midollo. Dammi forza, o Antico...»

Affascinato, in un certo senso, da quello spettacolo, Conan non si era mosso. Allora, con un gemito orribile l'uomo morente si drizzò sulle ginocchia e esercitò per l'ultima volta il suo potere. Si trascinò, quasi strisciando, alla porta appena dischiusa che immetteva nell'altra sala e con una mano adunca si aggrappò a una delle due maniglie. La porta si aprì con un fragore di tuono.

Conan sentì i capelli rizzarglisi sulla nuca, perché aveva intravisto la sagoma massiccia oltre la soglia. Era un corpo gigantesco, con molti arti, e ricordava un ragno... o un uovo con parecchie gambe. Gli occhi peduncolati e la mascella spalancata trasudavano il male, perché era un abominio concepito negli eoni oscuri precedenti la comparsa dell'uomo sulla terra.

Dominando l'orrore, il cimmero si precipitò a liberare il. corpo immobile di Shanya, mentre una lunga zampa glabra s'intrufolava nell'apertura della porta, per passare. Portando in spalla la ragazza, il barbaro percorse a gran velocità il corridoio da cui era venuto e che portava al portone esterno. Ma un suono frusciante, come un ansito o un soffio, lo seguiva implacabile.

Conan era quasi arrivato alla fine dell'interminabile camminamento sul fianco della montagna, barcollando pericolosamente a causa del peso e della fretta, quando si azzardò a guardarsi indietro. Il mostro, correndo agile su almeno dieci forti zampe, era arrivato a metà del sentiero. Ansimando, Conan si costrinse ad andare avanti finché si trovò tra due delle tombe. Depose dolcemente la ragazza svenuta ai piedi di una di esse e si girò per dare battaglia.

Al primo attacco della creatura il cimmero reagì con un fendente selvaggio a una delle zampe alzate a colpire, ma la spada si spezzò sulla pelle corazzata del mostro. L'orrida creatura indietreggiò un momento, poi tornò ad avanzare con la sua andatura ondeggiante. Disperato, Conan si guardò in giro alla ricerca di un'arma, e i suoi occhi si posarono sulla tomba più vicina, una modesta piramide di massi sferici. Allora, flettendo i muscoli possenti, ne afferrò uno, lo alzò al di sopra della propria testa, poi lo scagliò con tutta la forza che possedeva sulla creatura tremenda che ormai gli era addosso.

Gli incantesimi da lungo tempo dimenticati, che i maghi di Turan avevano recitato sulle tombe degli antichi capi, non avevano perduto i loro poteri contro il mostro che razziava le montagne fin da quando l'uomo era giovane. Di conseguenza, con un

grido agghiacciante, l'orrore primevo cercò di liberare la zampa schiacciata dal masso, ma senza fortuna: era quasi paralizzato.

Conan raccolse un secondo macigno e lo scagliò. Poi ne scagliò un altro, mentre la creatura si contorceva sotto i colpi. Infine la piramide, non più stabile, crollò rovinando sul mostro. Fu una vera e propria valanga, che trascinò nell'abisso la creatura dalle dieci zampe, in una nuvola di polvere e frammenti di pietra.

Conan si asciugò il sudore con la mano che tremava per la repulsione, oltre che per lo sforzo. Ma alle sue spalle qualcosa si mosse, e lui si girò rapidamente. Shanya aveva aperto gli occhi e si guardava intorno con vivo stupore.

«Dove sono? Dov'è l'uomo malvagio con la faccia bianca?» Tremava. «Voleva darmi in pasto a...»

Conan la interruppe bruscamente. «Ho ripulito quel covo di mummie predatrici. E quanto al loro diavolo protettore, l'ho rimandato nell'abisso da cui era venuto. È stata una fortuna per te che io sia arrivato in tempo a salvare la tua bella pelle!»

Gli occhi smeraldini di Shanya ebbero un lampo altezzoso. «Sarei riuscita a cavarmela lo stesso. Mio padre mi avrebbe salvata.»

Conan borbottò: «Anche ammesso che fosse riuscito a trovare la strada, il mostro avrebbe fatto polpette di lui e dei suoi guerrieri. È stata solo la fortuna a farmi scoprire l'arma che poteva uccidere quello scarafaggio troppo cresciuto. Ma adesso dobbiamo rimetterci in marcia alla svelta. Devo essere a Samara prima della fine della settimana, e tu sei sempre il mio ostaggio. Muoviti!»

Shanya fissò il possente barbaro la cui sagoma si stagliava contro il cielo d'indaco, un braccio teso verso di lei per aiutarla a rialzarsi. Gli occhi verdi le si addolcirono. Abbassò per un attimo le palpebre e si rese conto all'improvviso di essere nuda. Avvampò, ma tenne alta la testa e raddrizzò le spalle candide.

«Verrò, Conan» disse, «ma non come ostaggio. Come tua guida, ti condurrò fino ai nostri confini. Mi hai salvato la vita e in premio avrai un salvacondotto attraverso tutto il regno di Khozgari.»

Conan si rese conto che nella voce di lei c'era adesso una sfumatura nuova, calda. Poi Shanya aggiunse, con un sorriso malizioso: «Sarà interessante imparare il modo con cui lo fanno i barbari del nord».

Tese lo splendido corpo, sfumato di rosa dal sole al tramonto, e prese la mano del cimmero.

Conan la guardò con ammirazione. «Per le ossa di Crom, forse perdere un giorno o due lungo la strada, vale bene una settimana di prigione!»

Ombre nel buio

di Lin Carter e L. Sprague de Camp

Dopo aver servito come mercenario in vari regni ed essersi unito ai corsari neri della costa del Kush, Conan si avventura nei Regni Neri. Ritornato al nord si arruola prima nell'esercito dello Shem, poi in quello del piccolo regno hyboriano di Khoraja. In seguito agli eventi descritti in Colosso nero[14]*, in cui sconfigge gli eserciti del terribile Nathok, uno stregone morto da tempo ma resuscitato per magia, Conan diventa generale degli eserciti di Khoraja. A quest'epoca è sui ventisette-ventott'anni. Ben presto, però, nascono nuovi problemi. Yasmela, principessa reggente di Khoraja, di cui è diventato l'amante, è troppo presa dagli affari di stato per dedicargli il suo tempo. Il fratello di lei, re Khossus, è infatti stato catturato a tradimento e imprigionato dall'ostile re di Ophir, e Khoraja sta attraversando momenti difficili.*

Nella Via dei Maghi della città shemita di Eruk, i praticanti delle arti arcane misero via i loro strumenti e si accinsero a chiudere i negozi. I veggenti avvolsero le sfere di cristallo in pezze di lana, i piromanti spensero le fiamme in cui leggevano il futuro e gli stregoni cancellarono i pentacoli dalle piastrelle logore del pavimento della bottega.

Anche Rhazes l'astrologo stava chiudendo il suo chiosco, quando un eruki in turbante e caftano gli si avvicinò, dicendo: «Non chiudere proprio adesso, amico Rhazes! Il re mi ha ordinato di chiederti un ultimo responso prima che tu parta per Khoraja».

Rhazes, un uomo grande e grosso, fece un borbottio di disappunto, ma nascose i suoi sentimenti dietro un sorriso soave. «Accomodati, accomodati, eccellentissimo signore Dathan. Che cosa desidera Sua Maestà a un'ora così tarda?»

«Vorrebbe sapere che cosa dicono le stelle sul destino dei re e dei regni vicini.»

«Hai portato il mio onorario in argento?» chiese ancora l'astrologo.

«Certo, o buon signore. Il re trova che le tue predizioni abbiano gran valore, e si rammarica di doverti perdere.»

«Se si rammarica, perché non fa qualcosa per calmare i miei invidiosi colleghi eruki e non punisce le loro molestie, a me, uno straniero? Ma già, ormai è troppo tardi. Partirò per Khoraja all'alba.»

«Niente ti farà dunque cambiare idea?»

«Niente, poiché laggiù mi aspettano guadagni ben maggiori di quelli che questa piccola città-stato può permettersi di offrirmi.»

[14] Contenuto nell'antologia *Conan il pirata*, Editrice Nord, Milano 1979. (*N.d.T.*)

Dathan aggrottò la fronte. «Strano. I viaggiatori dicono che Khoraja è ridotta al lumicino dalle vittorie eh Nathok, che possa friggere all'inferno.»

Rhazes ignorò il commento. «Basta. Consultiamo le stelle. Prego, siediti.»

Dathan prese una sedia, e Rhazes pose davanti a sé un oggetto d'ottone a forma di scatola, con cerchi e diagrammi celesti mobili sulle facce verticali. Su ogni lato, c'era un'apertura attraverso cui si vedevano una quantità di rotelle e altri meccanismi interni.

L'astrologo manipolò i marchingegni come si conveniva, poi girò lentamente un pomolo d'argento fissato all'estremità di una sbarra sporgente dalla scatola. Con concentrazione, studiò i diagrammi stellari finché non mostrarono la disposizione che gli parve soddisfacente. Infine parlò: «Vedo mutamenti portentosi. Presto la stella di Mitra sarà in congiunzione con quella di Nergal, che è in ascendente. Sì, si preparano grandi cambiamenti a Khoraja.

«Vedo tre persone di dignità regale, presente, passata e perfino futura. La prima è una bella donna invischiata in una ragnatela, proprio come quella di un ragno. La seconda è un giovane di alto rango circondato da mura massicce di pietra.

«La terza è un uomo possente, più anziano degli altri due ma ancora giovane. Coraggioso e abile a spargere il sangue dei nemici. La donna lo invita a seguirla nella tela del ragno, ma egli la distrugge. Nel frattempo il giovane prigioniero picchia invano i pugni contro le mura.

«Ora strane forme si muovono sul piano astrale. Le streghe cavalcano le nuvole alla luce di una luna malata e gli spettri degli uomini annegati emergono dalle paludi stagnanti. Il Grande Verme scava gallerie nella terra in cerca delle tombe dei re.»

Rhazes scosse la testa come se emergesse da una *trance.* «Riferisci quindi al tuo signore che avverranno cambiamenti in Khoraja e nella terra di Koth. E ora ti prego di scusarmi, ma devo finire i preparativi per il prossimo viaggio. Addio, e possano le stelle esserti propizie!»

Nelle sale del palazzo di Khoraja, sui pavimenti di marmo sotto gli archi e le volte di lapislazzuli, avanzava come una furia Conan il cimmero. Con gran rumore di tacchi e tintinnio di speroni, arrivò agli appartamenti privati di Yasmela, la principessa reggente del reame. *«Vatessa!»* gridò. «Dov'è la tua padrona?»

Un'ancella dagli occhi neri sbucò dai tendaggi. «Generale Conan» disse, «la principessa si prepara a ricevere gli inviati di Shumir e non può darti udienza.»

«Al diavolo gli inviati di Shumir! Non vedo Yasmela in privato dall'ultima luna nuova, e lei lo sa benissimo! Se trova il tempo per ricevere qualcuno di quei ladri di cavalli che parlano forbito e vengono da una pidocchiosa città-stato dei paraggi, può trovare il tempo anche per me.»

«C'è qualcosa che non va con l'esercito?»

«No, piccola. Quasi tutti gli scontenti che non volevano servire al comando di un generale barbaro sono morti a Shamla. L'esercito è tranquillo, adesso, tranne le solite lamentele sulle paghe basse e le promozioni lente del tempo di pace, si capisce. Ma io voglio vedere la tua padrona, e per Crom, lo...»

«Vatessa!» disse una voce gentile. «Fallo passare. La delegazione mi aspetterà un poco.»

Conan entrò nella camera dove Yasmela sedeva davanti alla toeletta, nel pieno fulgore del suo abbigliamento regale. Due ancelle l'assistevano nei preparativi, una tingendole delicatamente le morbide labbra, l'altra intenta a sistemare una tiara splendente sui capelli neri come la notte.

Dopo aver congedato le serventi, la principessa si alzò e si mise di fronte al gigantesco cimmero. Conan tese le braccia muscolose, ma Yasmela arretrò con un gesto di riprovazione.

«Non ora, amore mio!» sospirò. «Mi rovineresti l'abito da cerimonia.»

«Santi numi, donna!» sbuffò il barbaro. «Quando potrò averti tutta per me? E sai una cosa? Mi piaci di più senza tutti quei lustrini addosso.»

«Conan caro, devo ripeterti quello che ti ho già detto una volta. Io ti amo, ma appartengo al popolo di Khoraja. E i miei nemici aspettano come uccelli da preda la mia minima mossa falsa. È stata una pazzia quella che abbiamo fatto in quel tempio in rovina. Se mi concedo di nuovo a te e la notizia mette le ali, il trono mi franerà sotto i piedi... Peggio che peggio, poi, se avessi un figlio da te. D'altra parte sono così presa dagli affari di stato che alla fine della giornata sono troppo stanca anche per fare all'amore.»

«Allora andiamo da quel tuo gran sacerdote di Ishtar e facciamoci unire in matrimonio.»

Yasmela sospirò e scosse la testa. «Non può essere, amore mio, almeno finché io sono reggente. Se mio fratello fosse libero forse potremmo combinare la cosa, anche se il matrimonio con uno straniero va contro le nostre usanze.»

«Vuoi dire che se riuscissi a liberare Khossus dalle prigioni di Moranthes, ti toglierebbe di dosso tutti quei lustrini che a te non donano per niente e che ti dividono da me?»

Yasmela alzò le mani, le palme rivolte al cielo. «Di certo il re riprenderebbe a esercitare le sue funzioni. Non so se permetterebbe la nostra unione. Ma probabilmente potrei persuaderlo.»

«E le casse del regno non possono pagare il riscatto che Moranthes esige per liberarlo, vero?» chiese Conan.

«Già. Prima della guerra con Nathok avevamo una quantità d'oro sufficiente a pagarlo, ma poi Ophir ha alzato il prezzo mentre il nostro tesoro è andato calando. E adesso temo addirittura che Moranthes voglia vendere mio fratello al re del Koth! Ah, ci vorrebbe un mago per tirare fuori dalla sua prigione il povero Khossus! Adesso devo andare, mio caro. La puntualità è sempre stata la virtù dei re, e io devo tenere alto l'onore della mia dinastia.»

Yasmela suonò una campanella d'argento e le due ancelle tornarono per gli ultimi ritocchi all'abbigliamento della principessa. Conan si inchinò e si diresse alla porta. Sulla soglia si fermò e disse: «Principessa, le tue parole mi hanno fatto venire un'idea».

«Quale idea, mio generale?»

«Te la dirò quando avrai tempo di ascoltarla. Addio, per ora.»

Taurus il cancelliere si ravviò i capelli bianchi che incorniciavano un viso segnato dalle preoccupazioni di molti, molti anni. Guardò con la massima attenzione il

gigantesco cimmero seduto di fronte a lui nel gabinetto di stato, poi disse: «Vuoi sapere cosa succederebbe se Khossus fosse ucciso? Be', il consiglio sceglierebbe un successore. E dato che il re non ha eredi legittimi, sua sorella sarebbe la candidata più probabile. Inoltre, la principessa Yasmela è popolare e coscienziosa».

«E se declinasse l'onore?»

«La successione passerebbe al parente consanguineo più prossimo, suo zio Bardes. Ma, buon Conan, se stai pensando alla corona per te stesso, abbandona l'idea. Noi, gente di Khoraja, siamo un popolo chiuso, fedele solo al proprio clan. Nessuno accetterebbe uno straniero come te, senza offesa. Ti espongo unicamente i fatti.»

Conan agitò una mano, per indicare che le scuse di Taurus erano superflue. «Mi piacciono gli uomini onesti. Ma se sul trono si sedesse uno sprovveduto?»

«Meglio uno sprovveduto su cui tutti sono d'accordo che due buoni principi che insanguinano il paese lottando per la successione. Ma tu non eri venuto qui per discutere dei doveri dei re. Avevi una proposta da fare, vero? Qual è?»

«Pensavo che se andassi nell'Ophir a liberare Khossus il reame ne ricaverebbe grande vantaggio. O no?»

Benché fosse un incallito uomo di stato, Taurus sgranò tanto d'occhi. «È incredibile che tu avanzi proprio questa proposta! Solo pochi giorni fa un astrologo ha detto la stessa cosa. Le stelle hanno predetto, secondo lui, che Conan si sarebbe imbarcato in quest'avventura e l'avrebbe portata a termine con successo. Io non credo alla magia, perciò non ho più pensato alla faccenda. Ma forse l'impresa ha qualche probabilità di riuscire davvero.»

«Che astrologo era?» chiese Conan incuriosito.

«Rhazes, un mago di Corinthia che ultimamente ha esercitato a Eruk.»

«Non lo conosco» disse Conan. «L'idea me l'ha fatta venire qualcosa che ha detto la principessa.»

Taurus guardò il barbaro generale con aria maliziosa: aveva sentito le voci che correvano sulla passione nata fra Conan e Yasmela, ma aveva pensato bene di non farne parola. L'idea di un matrimonio fra la sua adorata principessa e questo rozzo mercenario del nord lo faceva rabbrividire. Però, nonostante fosse orgoglioso del suo rango e dei suoi antenati, pensò fosse meglio mostrare una mente aperta, nell'interesse di Khoraja. Perciò disse: «È solo una remota speranza, ma se salvare il re è umanamente possibile, dobbiamo tentare. E presto, altrimenti non potremo più farlo. Poiché non siamo in grado di pagare a Moranthes il riscatto che chiede, ho paura che quel cane venderà il nostro giovane sovrano a Strabonus del Koth, in cambio di un trattato vantaggioso. E quando il re del Koth avrà Khossus in mano sua, senza dubbio lo farà torturare finché non avrà firmato un atto di abdicazione in suo favore. Così il nostro paese sarà alla mercé del Koth. Noi combatteremo, certo, ma non potremo non avere la peggio».

«Abbiamo sconfitto l'esercito di Nathok» gli rammentò Conan.

«Sì, grazie a te. Ma Strabonus dispone di un gran numero di armati, ben disciplinati anche! Non un'orda caotica come l'esercito di Nathok.»

«Se libero il re, che cosa me ne verrà?» chiese Conan.

Taurus fece un sorrisetto. «Tu vai subito al sodo, vero, generale? Non speri già di avere più tempo per godere della compagnia della principessa, una volta che suo fratello sarà tornato sul trono?»

«Ho detto: che cosa me ne verrà?» ripeté Conan a voce bassa.

«Non adontarti, non adontarti. Un tale premio non sarebbe sufficiente, dunque?»

«No. Se devo conquistarmi il rispetto fra voi nobili profumati, ho bisogno di più della mia paga di soldato. Accetterò metà della somma che avete offerto a Moranthes prima che alzasse il prezzo.»

Con un altro uomo Taurus avrebbe contrattato, ma giudicava Conan troppo furbo per starsene lì a perdere tempo con lui. L'imprevedibile cimmero poteva scoppiare a ridere, come poteva essere preso da un attacco di collera, piantando tutto e lasciando Khoraja nel momento in cui la nazione aveva bisogno di lui.

«Sta bene» disse il vecchio uomo di stato. «Se non altro, il denaro rimarrà nel reame. Farò cercare questo Rhazes, e studieremo un piano per la tua spedizione.»

Conan entrò nella stanza in cui si trovavano già riuniti Yasmela, Taurus e un altro uomo, un tipo grande e grosso, di mezza età, con un vestito gualcito e l'espressione sonnacchiosa. Alle calcagna di Conan veniva un uomo di piccola statura e dal passo circospetto, magro come uno scheletro e vestito di stracci.

«Salute, principessa!» disse Conan. «E salute a te, cancelliere! Quanto a te, sconosciuto, buongiorno, chiunque tu sia.»

Taurus si schiarì la gola. «Generale Conan, ti presento Mastro Rhazes di Limnae, il famoso astrologo. Ma chi è il gentiluomo che ti accompagna?»

Conan scoppiò a ridere. «Ebbene, amici, non è affatto un gentiluomo. È Fronto, il più abile ladro del reame. L'ho trovato in una bettola, stanotte, mentre voi, gente onesta, ve ne stavate a dormire.»

Fronto s'inchinò, mentre Taurus cercava di controllare la propria disapprovazione.

«Un ladro?» disse il cancelliere. «Che bisogno ne abbiamo, per la nostra impresa?»

«Poiché anch'io lo sono stato, un tempo, conosco varie tecniche furfantesche» disse Conan con calma. «Tuttavia non ho mai imparato l'arte di scassinare le serrature. Ho le dita troppo grosse e non abbastanza agili. Per i nostri scopi, però, adesso abbiamo bisogno di uno scassinatore, e non ce n'è alcuno più in gamba di Fronto. Altri ladri che conosco me l'hanno confermato.»

«Hai strane amicizie davvero!» esclamò seccamente Taurus. «Ma... ma possiamo fidarci di un uomo come lui?»

Conan sogghignò. «Fronto ha le sue ragioni per aiutarci. Digliele, Fronto.»

Con l'accento cantilenante degli ophiriani il ladro disse: «Sappiate, buoni signori e mia signora, che ho un conto da regolare con re Moranthes di Ophir. Non sono di sangue nobile, è vero, ma la mia condizione sociale di nascita è più alta di quella in cui attualmente mi vedete. Io sono l'unico figlio di Ermione, che fu il più grande architetto di Ophir.

«Alcuni anni fa, quando occupò il trono pur essendo solo un ragazzotto, Moranthes decise di farsi costruire un nuovo palazzo a Ianthe. A questo scopo ingaggiò mio padre e gli chiese anche di aprire un passaggio segreto che collegasse il palazzo con

un punto esterno alle mura della città, in modo da garantirgli la fuga in caso di insurrezione popolare o di attacco nemico.

«Quando il palazzo fu finito, passaggio segreto compreso, il re ordinò che tutti coloro che l'avevano costruito venissero uccisi, in modo che nessuno potesse divulgare il segreto. Ma risparmiò mio padre. In un impulso di magnanima clemenza si limitò a farlo accecare.

«La tremenda menomazione spezzò il cuore a mio padre, che morì dopo un mese. Tuttavia, prima di spirare, egli mi rivelò il segreto del passaggio, cosicché io sono in grado di condurre il generale all'interno del palazzo. E dato che il passaggio sbocca nelle prigioni e io posso aprire qualunque porta chiusa, noi abbiamo una probabilità di salvare re Khossus.»

«E che cosa chiedi, mio buon ladro, per i tuoi servigi?» domandò Taurus.

«Oltre alla vendetta, desidero solo una piccola pensione... quella che Khoraja corrisponde ai suoi soldati.»

«L'avrai» disse il cancelliere.

A questo punto Conan lanciò un'occhiata all'astrologo. «Qual è la tua parte nell'impresa, Mastro Rhazes?»

«Offro i miei servigi per il successo della tua spedizione, generale. Col mio calcolatore astronomico» disse, indicando la scatola di ottone piena di rotelle e ingranaggi che teneva in mano, «posso determinare il momento più favorevole per ogni passo che dovrai compiere.»

Rhazes mise bene in evidenza la scatola e regolò il pomolo d'argento. Dopo aver studiato attentamente i diagrammi stellari aggiunse: «Fortunata coincidenza! Il momento migliore per la partenza, nell'arco dei prossimi due mesi, ricorre domattina. Inoltre, benché non sia uno stregone, conosco un paio di trucchetti magici che potranno tornarti utili».

Conan era scettico. «Me la sono cavata per non pochi anni senza l'aiuto di queste pagliacciate di magie, e non vedo motivo per cercarlo adesso.»

«C'è anche dell'altro» disse Rhazes blandamente, senza far caso alle parole di Conan. «lo conosco bene il Koth e ne parlo la lingua senza accento. E poiché dobbiamo attraversare quel vasto regno, per arrivare nell'Ophir...»

«Al diavolo!» scattò Conan. «Strabonus sarebbe fin troppo felice di metterci le mani addosso. No, dobbiamo aggirare i confini di Koth, passare per lo Shem e Argos...»

«Rhazes ha ragione» intervenne Taurus. «Il tempo è vitale, e la strada che proponi tu allungherebbe troppo il vostro viaggio.»

Yasmela appoggiò il cancelliere finché Conan, di malagrazia, accettò di prendere la strada più corta e di portarsi dietro l'astrologo come terzo componente della spedizione.

Poi Taurus disse: «Ti ci vorranno guardie e servitori per le necessità spicciole e per prendersi cura del tuo equipaggiamento...».

«No!» ruggì Conan, battendo i pugni sul tavolo. «Ogni uomo in più è un paio d'occhi che vedono, un paio di orecchie che ascoltano e una lingua che può divulgare i nostri segreti. Mi sono accampato mille volte da solo, in molte terre e in tutte le

stagioni. Quanto a Fronto, conosce già il lato duro della vita. Se Mastro Rhazes non desidera condividere questi disagi, che rimanga pure a Khoraja.»

Taurus chiocciò: «Non si è mai sentito che un uomo del tuo rango, generale, attraversi un paese straniero senza nemmeno un valletto per pulirgli gli stivali».

«Me li sono puliti da solo altre volte e non mi dispiacerà farlo di nuovo. In una spedizione come la nostra viaggia più veloce chi viaggia solo.»

Il grasso astrologo sospirò. «Verrò da solo, se devo. Ma non chiedermi di tagliare la legna da ardere.»

«Benissimo, allora.» Conan si alzò. «Cancelliere, dài a Fronto un salvacondotto, altrimenti le guardie di palazzo penseranno male e lo metteranno ai ferri.» Lanciò una moneta al ladro, che l'afferrò al volo. «Fronto, còmprati un vestito decente. Decente, capito?, non sfarzoso. Ci troveremo all'alloggio ufficiali prima di cena. Principessa, permettimi di scortarti ai tuoi appartamenti.»

Quando furono vicini alle stanze di Yasmela, Conan mormorò: «Posso venire da te, stanotte?».

«I... io non so... il rischio...»

«Potrebbe essere l'ultima volta, lo sai.»

«Oh, dannato uomo, non fai che tormentarmi! Va bene. Ti manderò due ancelle prima del cambio della guardia.»

Tre cavalieri e un mulo carico di provviste salivano, al passo, il dolce declivio che portava alla parte settentrionale degli altipiani del Koth. Di tanto in tanto i viaggiatori incontravano un po' di traffico sulla strada: un venditore ambulante col fardello della merce sulla schiena, un contadino su un carro trascinato da una coppia di buoi, una carovana di cammelli guidata da shemiti in costume e copricapo a strisce, un aristocratico di Khoraja che frustava la pariglia del suo cocchio lanciandolo al galoppo e costringendo i servi appiedati a stargli al passo.

Finalmente i primi contrafforti dell'altipiano si innalzarono dinanzi a loro. Dal basso sembravano un unico, solido muro di roccia, ma quando vi furono più vicini videro che era interrotto qua e là da gole e crepacci.

La strada conduceva appunto in uno degli stretti passaggi, e quando l'ebbero imboccato, le pareti di roccia del cañon nascosero il sole calante. Quando raggiunsero il contrafforte più alto, il tramonto già incupiva.

A occidente le tondeggianti colline del Koth si disegnavano contro il cielo come i seni di tante gigantesse. In lontananza, Conan poté distinguere la vetta di Monte Khrosha, il pennacchio di fumo tinto del rosso rabbioso dei fuochi che si agitavano nel cratere.

Poco più avanti, il suolo rimbombò e tremò leggermente: un gruppo di armati kothiani, dall'elmo d'oro ricamato sul giaco, li invitò a fermarsi. I viaggiatori erano giunti al confine.

Rhazes disse: «Generale Conan, permettimi di occuparmi di costoro».

Il corpulento mago scese di sella con un borbottio stizzito e si avvicinò al comandante della guardie di confine. Lo prese per il gomito, tirandolo da parte, e gli parlò velocemente nella lingua di Koth, indicando ogni tanto i compagni. La faccia

legnosa dell'ufficiale si aprì allora a un sorriso. Poi, dandosi una manata sulla coscia, il kothiano si voltò verso Conan e Fronto facendo segno col pollice.

«Andate pure!

Quando il posto di confine fu lontano, alle loro spalle, Conan domandò: «Che cosa hai raccontato a quei bricconi, Rhazes?».

L'astrologo fece un mezzo sorriso. «Ho detto che eravamo in viaggio per Asgalun e che passavamo di qua perché avevamo saputo di una guerra fra gli stati occidentali dello Shem.»

«D'accordo, ma perché si è messo a ridere?»

«Oh, gli ho detto che Fronto era mio figlio e che andavamo a pregare al tempio di Derketo perché fosse in grado di generare un figlio. Ho detto che soffriva di... ehm, di una certa debolezza.»

«Bastardo!» esclamò Conan, scoppiando in una risata, mentre Fronto abbassava gli occhi sulla strada, scuro in volto.

La luna, da piena che era quando erano entrati nel Koth, si ridusse a una snella falce mentre percorrevano le infinite distese di quel paese. Attraversarono una serie di praterie ondulate dove mandriani a cavallo facevano pascolare i loro animali dalle lunghe corna, superarono le terre desolate del Koth centrale, dove i torrenti si riversavano in un lago tanto salato che intorno vi crescevano solo poche piante armate di spine e aculei. Poi, finalmente, arrivarono in una regione più fertile e si fermarono a riposare.

Conan studiò i suoi compagni. Fronto lo preoccupava. Il piccolo ladro era pieno di buona volontà, attivo e abile, ma non smetteva mai di lamentarsi dei propri guai e sciagure.

«Se gli dèi me ne daranno la possibilità» stava dicendo anche in quel momento, «ucciderò quel maledetto Moranthes, anche se dopo mi bolliranno nell'olio.»

«Non ti biasimo» disse Conan. «La vendetta è dolce, e anch'io l'ho goduta. Ma ne vale la pena solo se si sopravvive per assaporarla. Ricordati che non siamo qui per uccidere Moranthes, per quanto se lo meriti. Se vorrai tornare dopo a regolare i tuoi conti con lui, sono fatti tuoi.»

Ma Fronto borbottava ancora e sempre, mordendosi le labbra e torcendosi le dita per l'intensità dell'emozione che lo sconvolgeva.

Rhazes era diverso. Non si muoveva di un millimetro, né faceva niente finché Conan non lo costringeva a rendersi utile. D'altra parte, era talmente maldestro che avrebbe combinato guai anche se ci avesse messo tutta la buona volontà. Però era sempre di buon umore e intratteneva i compagni con racconti di miti antichi e disquisizioni sulle scienze arcane.

Un'altra speciale abilità dell'astrologo consisteva nell'eludere qualunque domanda diretta, scivolando come un serpente da un argomento all'altro. Questo, a Conan non piaceva, anzi, aveva fatto nascere in lui qualche sospetto, che però niente altro aveva confermato.

Erano accampati in un lembo di foresta a est di Khorshemish, quando Rhazes disse: «Devo fare il nostro oroscopo per controllare se nella capitale del Koth ci aspetta qualche pericolo».

Prese la scatola d’ottone dalla grande sacca di cuoio che conteneva i suoi attrezzi magici e studiò le stelle che facevano capolino sulle loro teste fra i rami degli alberi. Girò il pomolo d’argento, guardò i diagrammi alla luce guizzante della fiamma e alla fine disse: «Sì, a Khorshemish ci aspetta un pericolo. Avremmo fatto meglio ad aggirare la città. Conosco la strada.» Poi aggrottò le sopracciglia, guardò di nuovo il suo strumento, vi fece qualche piccola modifica e continuò: «Però c’è anche un altro pericolo, molto più vicino, che non capisco.»

«Che genere di pericolo?» chiese Conan.

«Questo non posso dirlo, ma sarà meglio stare in guardia.» Rhazes rimise con cautela l’apparecchio nella sacca, poi vi frugò dentro e tirò fuori un pezzo di corda. «Ora vi farò vedere un trucchetto divertente che ho imparato da un mago di Zamora. La vedi questa corda? Prova a prenderla!»

La lanciò a Conan, che tese una mano. Ma un istante dopo il barbaro balzò in piedi con un’imprecazione, cercando di liberarsi dell’oggetto, perché a mezz’aria si era trasformato in un serpente. Caduto a terra, il rettile tornò a essere un inerte pezzo di corda.

«Maledizione a te, Rhazes!» ringhiò il cimmero, estraendo la spada a metà. «Hai tentato di uccidermi?»

L’astrologo ridacchiò e si riprese la corda. «Solo un trucco, caro generale. Non è mai stato altro che un pezzo di corda. E se anche si fosse trattato di un vero serpente, era, come tutti hanno visto, di una specie non pericolosa.»

«Per me, un serpente è un serpente» brontolò Conan, rimettendosi a sedere. «Considerati fortunato di avere ancora la testa attaccata alle spalle.»

Imperturbabile, Rhazes cacciò la corda nella sacca e aggiunse: «Vi avverto, non frugate mai in questa sacca. Alcune delle cose che contiene non sono altrettanto innocue. Questo scrigno, per esempio».

Esibì un bauletto di rame, intarsiato e scolpito, più grande della macchina astronomica, poi lo rimise subito al suo posto.

Fronto fece una smorfia ambigua. «Così, in definitiva, il potente generale Conan ha paura di qualcosa!»

«Stammi a sentire» sbraitò il cimmero. «Quando arriveremo sotto le torri di Ianthe, vedremo chi è che ha paura...»

«Non muovetevi!» lo interruppe una voce aspra, in kothico. «Siete sotto il tiro di dodici archi.»

Conan girò gli occhi e vide un uomo uscire dall’ombra: era magro, vestito poveramente, e una benda gli copriva un occhio. Un movimento fra gli alberi rivelò la presenza dei suoi amici.

«Chi sei?» chiese Conan.

«Un gentiluomo in miseria che pretende un pedaggio per l’uso della sua proprietà, vale a dire questo bosco» rispose l’altro. Poi, rivolgendosi ai suoi: «Venite avanti, ragazzi. Fate vedere a questi uomini la punta delle vostre frecce».

La banda era composta in realtà da soli sette arcieri, ma erano più che sufficienti per soverchiare i tre viaggiatori.

Conan spostò *le* gambe in avanti, preparandosi a balzare in piedi. Fosse stato solo avrebbe già attaccato, fidando nella cotta di maglia che portava sotto la tunica. Ma i suoi compagni sarebbero certamente morti, quindi esitò.

«Ah!» disse il capo dei ladroni, chinandosi sulla sacca di cuoio di Rhazes. «Vediamo. Che cosa nascondi qui?» Infilò una mano all'interno e trovò il bauletto scolpito. «Oro? No, troppo leggero. Allora forse contiene gioielli... Vediamo.»

«Ti avverto, non aprirlo» disse Rhazes.

Il guercio fece un risata, armeggiò con la serratura e alzò il coperchio. «Ma è vuoto!» esclamò. «È vuoto... o pieno di fumo...»

Poi mandò un urlo e scagliò lontano lo scrigno: ne era sprigionata quella che sembrava una densa nuvola nera. Come fosse un essere vivente, la nuvola assunse le dimensioni di un uomo e si avvolse intorno al guercio, che prese a barcollare stringendosi le braccia al petto e dandosi gran colpi sui vestiti, quasi volesse estinguere fiamme invisibili. E mentre faceva questa specie di pantomima, non smetteva un momento di urlare. Rhazes sedeva immobile, mormorando parole incomprensibili.

Dallo scrigno, che giaceva aperto a terra, uscì un'altra nuvola animata, poi un'altra e un'altra ancora. Presenze amorfe, informi, si spandevano nell'aria come creature ambigue che nuotassero nel fondo dell'oceano. Una si avventò su un secondo brigante, che si diede alla stessa danza frenetica e alle urla isteriche del suo capo.

Gli altri componenti la banda, a quella vista, scagliarono una scarica di frecce contro le nuvole d'inchiostro che continuavano a uscire senza sosta dallo scrigno, ma *le* forme incorporee non opponevano resistenza al ferro. Intanto, il capo e il suo compagno avevano smesso di contorcersi e giacevano a terra, immobili. In men che non si dica il resto della banda si dileguò tra grida di terrore nel fitto della foresta.

Rhazes si mise in piedi e recuperò lo scrigno. Tenendolo aperto cominciò a cantare una nenia arcana, finché, a una a una, le nuvole nere non furono rientrate nella loro custodia. Non sembravano affatto preoccupate di stiparsi daccapo in quella prigione.

Finalmente, l'astrologo chiuse il coperchio e fece scattare la serratura. «Non si può dire che non l'abbia avvertito» commentò poi, con un sorriso. «Voglio dire che così il suo fantasma non può accusarmi.»

«Sei più stregone di quello che dici, uomo» brontolò Conan. «Che roba erano quei fantasmi?»

«Spiriti elementari intrappolati da un potente incantesimo su questo piano materiale. Nelle tenebre obbediscono ai miei ordini, ma non possono sopportare la luce del giorno. Ho vinto lo scrigno a un mago di Luxur, in Stygia.» Si strinse nelle spalle. «Le stelle avevano predetto che avrei vinto quel gioco.»

«Allora il tuo è stato un imbroglio» osservò Conan.

«Ah, ma l'altro aveva cercato di imbrogliare me, gettando un incantesimo sui dadi.»

«Be'» disse Conan, «io mi sono giocato più oro e argento di quello che la maggior parte della gente vedrà mai in vita sua, ma che Mitra mi scampi dal fare una partita a dadi con un mago!» Pensieroso, il cimmero attizzò il fuoco. «Le tue nuvole mangiauomini hanno salvato i nostri averi, e forse anche il nostro collo. Però, se non fosse stato per le tue chiacchiere, avrei sentito avvicinarsi quei furfanti, e non mi sarei

fatto sorprendere da loro come un novellino. Adesso basta con le ciance. Mettetevi a dormire. Io farò il primo turno di guardia.»

Rhazes li condusse lungo una serie di sentieri secondari che giravano intorno a Khorshemish, la capitale del Koth, finché non tornarono sulla strada principale per Ophir.

Più macinavano chilometri, più Conan si sentiva a disagio. Non era la prospettiva di avventurarsi nella fortezza di re Moranthes che lo spaventava: era già sopravvissuto ad avventure del genere. Non era nemmeno il pensiero della tortura, e, quanto alla morte, era. sua compagna da tanto tempo che le prestava meno attenzione che a una mosca.

No, lo strano in tutta quella faccenda era che in un viaggio tanto pericoloso avessero incontrato un così limitato numero di pericoli. Tutte le volte che una pattuglia li bloccava, Rhazes risolveva il problema in due parole, così come aveva fatto la prima volta. E non c'era bisogno di magiche minacce, feroci combattimenti o inseguimenti selvaggi. Conan sorrise di se stesso: era diventato così familiare col pericolo, che la sua assenza lo metteva a disagio.

Finalmente arrivarono in vista di Ianthe, che sorgeva a cavallo del Fiume Rosso. Un rapido temporale aveva pulito l'aria e il sole al tramonto brillava sugli ornamenti di metallo prezioso delle torri e delle cupole della città. I tetti rossi delle case più alte occhieggiavano al di sopra delle mura.

Fronto disse: «Per attraversare il fiume ci sono due sistemi. Usare il ponte, ma questo vuol dire entrare in città ed è un modo rischioso, oppure cavalcare per un'altra lega fino al guado più vicino».

«L'entrata del tunnel si trova sul lato nord della città?» chiese Conan.

«Sì, generale.»

«Allora risaliremo il fiume fino al guado.»

Rhazes lanciò un'occhiata a Fronto. «Riusciremo a raggiungere il tunnel entro mezzanotte?»

«Sono sicuro di sì.»

L'astrologo annuì, soddisfatto.

La luna crescente, e ormai vicina al quarto, brillava pallida fra gli alberi quando i tre uomini scesero da cavallo in una macchia a nord della città. A un tiro d'arco, le mura merlate si stagliavano nere contro il cielo tempestato di stelle. Conan prese alcune torce dalla sacca della sella: erano lunghe stecche di legno con l'estremità avvolta in stracci imbevuti di grasso.

«Tu rimarrai con i cavalli, Rhazes» disse il cimmero. «Fronto e io entreremo nel tunnel.»

«Oh, no, generale» disse l'astrologo con fermezza. «Io verrò con voi. Le bestie sono al sicuro, qui. Tu e il tuo compare, invece, potreste avere bisogno della mia tecnica magica.»

«Ha ragione lui, generale» disse Fronto il ladro.

«È troppo vecchio e grasso per le acrobazie» sentenziò Conan.

«Sono più agile di quello che credi» replicò l'astrologo. «Inoltre le stelle dicono che avrai bisogno del mio aiuto per portare fuori Khossus vivo.»

«E va bene» bofonchiò il cimmero. Suo malgrado, era rimasto impressionato dalle previsioni di Rhazes, che si erano dimostrate esatte anche a proposito di cose banali come il tempo e la loro sistemazione nelle locande. «Ma se rimani indietro e quelli di Ophir ti prendono, te la sbroglierai da solo.»

«Sono disposto a correre i miei rischi» disse l'astrologo.

«Allora andiamo» li esortò Fronto. «Non vedo l'ora d'infilzare il mio pugnale nel cuore di uno dei cani di Moranthes!»

«Non si ammazza un uomo per il piacere di farlo» lo rimproverò il barbaro. «Non siamo venuti qui per una battuta di caccia. Andiamo.»

Borbottando, il ladro guidò i compagni attraverso la macchia fino a un intrico di vegetazione che distava pochi metri dal muro di cinta della città. In alto, la luna fece brillare l'elmo e la lancia di una sentinella che camminava sul bastione. Si bloccarono tutti e tre, restando immobili come animali che hanno visto il cacciatore: nessuno osò muoversi finché la sentinella non fu scomparsa alla vista.

Al centro del boschetto, completamente nascosta da un cerchio di arbusti, individuarono una zona di terreno su cui cresceva solo erba. Fronto scavò nella copertura di terriccio finché trovò un anello metallico. Lo tirò, lo strattonò, ma non successe niente.

«Generale» sussurrò allora, «tu sei più forte di me. Cerca di alzarlo.»

Conan prese fiato, allargò le gambe, puntò i piedi, poi afferrò l'anello e tirò. Lentamente, con un risucchio, la botola sepolta si aprì. Il cimmero diede un'occhiata nell'oscurità fetida, ma il chiarore lunare illuminava soltanto una rampa di scale in discesa.

«Mio padre ha fatto un buon lavoro» sussurrò Fronto. «Anche un uomo alto come te, nel tunnel può camminare diritto senza toccare il soffitto con la testa.»

«Scendi per ultimo per chiudere la botola dopo che avrò acceso la torcia» disse Conan avviandosi giù per le scale.

Arrivato alla fine della rampa si mise al lavoro con l'acciarino e la pietra focaia. Dopo qualche tentativo infruttuoso, imprecò: «Diavoli di Crom! La pioggia mi ha bagnato l'esca! Ne avete di asciutta?».

«Ho io quello che ci vuole» disse Rhazes, chinandosi sulla spalla di Conan. «Indietro, per favore.»

Dalla solita borsa di cuoio, l'astrologo estrasse una bacchetta che puntò verso la torcia pronunciando un incantesimo. L'estremità della bacchetta diventò rossa, poi gialla e infine bianca. Un raggio di luce colpì la torcia che fumò, mandò qualche scintilla e cominciò a bruciare. A poco a poco la bacchetta si spense, e Rhazes la ripose nella sacca.

«Chiudi la botola, Fronto!» ordinò Conan. «Piano, mi raccomando. Non così! Se la sbatti, ci ritroviamo addosso tutta la guarnigione!»

«Scusa. Mi è scivolata la mano» disse il ladro, scendendo le scale con l'agilità di un ragno. «Dammi la torcia. So io da che parte bisogna andare.»

I tre uomini s'incamminarono in silenzio per il sotterraneo buio. Pareti e pavimento erano rivestiti di pesanti lastre di pietra, il soffitto sorretto da travi

poderose. Muschio e fungosità tappezzavano la pietra, spiaccicandosi sgradevolmente sotto i piedi. Come se non bastasse, grossi ratti squittivano correndo da tutte le parti, gli occhietti rossi accesi come carboni nelle tenebre, gli artigli che grattavano le pietre umide.

Avanzarono nell'oscurità gocciolante, guidati solo dalla luce ondeggiante della torcia impugnata da Fronto. Non parlarono. Forse a causa di un'innata cautela, o forse perché preferivano non dimostrare ai compagni la gelida morsa di paura che li seguiva in quelle tenebre sussurranti?

Conan guardava cupo davanti a sé: la fiamma guizzante della torcia proiettava ombre nere sulle pareti incrostate di licheni, ombre che aleggiavano intorno come smisurati pipistrelli. Il passaggio sotterraneo doveva essere chiuso e inutilizzato da anni, perché l'aria era greve e viziata, come percorsa dall'alito della decomposizione.

Dopo un po', Conan borbottò: «Quanto manca, Fronto? Abbiamo camminato parecchio. Dovremmo essere già sotto la città».

«Non siamo neppure a metà strada. Il palazzo è proprio nel centro della città, dove una volta sorgeva la rocca.»

«Cos'è questo?» intervenne Rhazes, quando un rumore di tuono rimbombò sulle loro teste.

«Un carro tirato da buoi sulla Via Ishtar. Nient'altro» rispose Fronto.

Finalmente, arrivarono ai piedi di una rampa di scale che saliva verso una botola identica alla prima. Conan prese la torcia, l'esaminò, poi chiese a bassa voce: «In che punto delle prigioni sbuca il passaggio?».

Fronto si sfregò una mano sul mento. «All'estremità del braccio meridionale.»

«E re Khossus è rinchiuso nel braccio centrale, parallelo a quello» mormorò Rhazes alle loro spalle. Conan, acceso dal sospetto, gli lanciò un'occhiata interrogativa. «Come fai a saperlo?»

Il grasso astrologo allargò le mani in un gesto disarmante. «Per le stelle, generale, non hai ancora capito i miei metodi?»

Conan imprecò sottovoce.

Il ladro, intanto, aveva aperto la botola di un dito, accostando poi l'orecchio al ruvido legno. Alla fine disse: «Non ci sono guardie, almeno sembra. Venite».

Spalancò la botola, che cigolò sui cardini, e fece un cenno ai compagni.

Conan lasciò uscire il fiato, che aveva trattenuto fino a quel momento, e posò in terra la torcia, che continuò a bruciare sul fondo del tunnel con luce debole ma rassicurante. Poi seguì Fronto nelle segrete del palazzo, mentre Rhazes chiudeva la marcia sbuffando.

Emersero in un corridoio lungo venti passi e fiancheggiato su ambedue i lati da una fila di celle incustodite. L'aria era quasi irrespirabile, densa del puzzo tipico delle prigioni, che è un misto di corruzione, muffa e lordura. L'unica luce veniva da una torcia infilata in un supporto di ferro sporgente dal muro di un corridoio trasversale. Dal basso veniva anche il riflesso rosata di quella che il cimmero aveva lasciato nel tunnel. Per nascondere quel barbaglio rivelatore del loro passaggio, Fronto fece per abbassare la botola, ma, prima che la chiudesse del tutto, Conan infilò una moneta nella fessura. In questo modo la botola rimase appena appena sollevata, e la lieve

irregolarità del pavimento avrebbe permesso ai fuggiaschi di ritrovarla al momento in cui ne avrebbero avuto bisogno.

Poi il barbaro snudò la spada e si mise alla testa dei compagni, dirigendosi verso la torcia che bruciava lontana, nel corridoio. Sotto le ciglia scure gli occhi blu guizzavano a destra e a manca, esplorando le celle. La maggior parte erano vuote, ma in una c'era un mucchio di ossa bianche che brillava nella semioscurità. In un'altra, un prigioniero vivo, sporco e lacero, la faccia quasi invisibile dietro la massa disordinata dei capelli e della barba, si accostò alle sbarre e guardò in silenzio gli intrusi. Si muovevano così cautamente che potevano udire il silenzio come un rombo nelle orecchie.

Quando ebbero raggiunto l'angolo del corridoio dove splendeva la torcia solitaria, Fronto indicò a destra. Muovendosi come belve in caccia attraversarono l'incrocio senza essere notati e svoltarono ancora, questa volta a sinistra. Erano adesso in un altro corridoio fiancheggiato da celle. Avanzarono con la solita cautela, poi Fronto attirò l'attenzione di Conan.

Erano davanti a una cella più grande delle altre. Nella semioscurità il cimmero distinse una sedia, un tavolino, un bacile e un letto. L'uomo seduto sul letto si alzò e rimase a fissare le tre figure silenziose oltre le sbarre. I lineamenti del prigioniero non erano ben visibili, ma dal portamento e dalla sagoma Conan si rese conto che doveva essere giovane e ben vestito.

«Al lavoro, Fronto» sussurrò allora al ladro di Ophir.

Fronto estrasse dallo stivale un pezzo di filo metallico e lo inserì nel buco della serratura. La fiamma della torcia gli faceva brillare gli occhi febbrili. Dopo che ebbe armeggiato per non più di qualche secondo, si udì uno scatto, e Conan poté entrare nella cella.

Quando vide il gigantesco cimmero che avanzava con la spada in pugno, il prigioniero indietreggiò istintivamente. «Moranthes ti ha mandato a uccidermi?» sussurrò.

«No, ragazzo mio. Se sei Khossus di Khoraja, siamo venuti a salvarti.»

Il giovanotto si irrigidì. «Non si parla così a un re! Dovresti indirizzarti a me...»

«Abbassa la voce» sbottò Conan. «Sei Khossus o no?»

«Lo sono, ma dovresti chiamarmi Vostra *Mae*...»

«Non c'è tempo per le cortesie. Vieni o resti?»

«Vengo» borbottò il giovane. «Ma tu, chi sei?»

«Sono Conan, generale del tuo esercito. E adesso andiamo, svelti e zitti.»

«Prima dammi la tua spada, generale.»

«Perché?» chiese il cimmero sbalordito.

«Il capitano delle guardie, qui, mi ha volgarmente offeso. Ha insultato l'onore di Khoraja, e io ho giurato di ucciderlo. Non me ne andrò finché non l'avrò fatto!»

Khossus era esagitato, e la sua voce tuonava nello spazio angusto della cella. Conan diede un'occhiata ai compagni, scosse la criniera leonina e sferrò un pugno, pesante come un maglio, alla mascella del re. Gli augusti denti si chiusero con uno scatto secco, e il monarca stramazzò sul letto.

Un attimo dopo, Conan, il corpo regale in spalla, uscì dalla cella seguito dai compagni. Arrivati all'incrocio, però, udirono un trepestio di stivali e il clangore metallico delle armi.

«Correte al tunnel. Alle guardie ci penso io» sibilò il cimmero.

«No, tu porti il re. È meglio che vai avanti. A quei cani ci penso io» sussurrò Rhazes, frugandosi netta borsa.

«Che succede, laggiù?» chiese una voce minacciosa, mentre il suo possessore, la spada snudata, spuntava da dietro l'angolo.

Conan e Fronto corsero verso la botola. L'astrologo, invece, frugò nella sacca e ne estrasse quello che sembrava un pezzo di corda annodata a cappio. La lanciò. Il carceriere si fermò e cercò di afferrarla al volo, ma quando si accorse di tenere in mano un'orrenda bestia strisciante cacciò un urlo e la buttò via. Poi, gridando come un pazzo, si girò e se la diede a gambe giù per il corridoio.

Compiuta la sua missione, Rhazes raggiunse la botola dove Conan, che teneva ancora in spalla il re svenuto, allungò un braccio muscoloso per facilitargli la discesa. Quando l'astrologo fu arrivato in fondo alle scale e si fu rimesso a tracolla la sacca di cuoio, Fronto scese a sua volta e chiuse il coperchio.

Il cimmero mormorò: «Non c'è un chiavistello per fermarlo?».

«Non ne vedo» rispose Fronto. «Ma dall'esterno la botola è invisibile. È perfettamente mimetizzata con lastre di pietra uguali alle altre.»

«Allora mettiamoci a correre» ordinò Conan e, spostato il re sull'altra spalla, seguì il ladro che faceva strada con la torcia. In fondo alla fila, Rhazes sbuffava come un mercantile in fiacca.

Mentre correvano, Khossus si riprese e appena ebbe le idee chiare si rese conto della sua indecorosa posizione.

«Perché mi porti come un sacco di patate? Mettimi giù all'istante!» si lamentò. «Non è la maniera di trattare il tuo re!»

Conan, senza nemmeno rallentare il passo, rispose con un brontolio: «Quando potrai correre veloce come me, ti metterò giù, parola. A meno che tu non preferisca essere riacciuffato dalle guardie e schiaffato in quella lurida cella... o magari in una peggiore. Dunque?».

«Oh, d'accordo» disse rassegnato il giovane sovrano. «Ma mi sembra che tu non abbia molto rispetto per 1a dignità regale.»

Alla fine del tunnel Conan depositò a terra il re e, passando avanti a Fronto, si affrettò su per le scale. Con un suono strozzato di gola e un potente sforzo di braccia, sollevò la botola. Fronto gli era alle calcagna.

«Metti via quella torcia!» ordinò Conan.

Il ladro obbedì.

Poi il barbaro emerse alla luce delle stelle. La luna era tramontata, e lui si rese conto che il salvataggio del re aveva richiesto più tempo del previsto.

Con i tre compagni che gli si affrettavano dietro, il cimmero si aprì la strada nella fitta vegetazione intorno all'imbocco del tunnel. Improvvisamente si arrestò: pochi passi più avanti, immobili tra gli alberi nel boschetto, c'erano una ventina di soldati con le balestre armate e puntate su di loro. Alle spalle degli arcieri, nella macchia, si vedevano le fiamme di un fuoco da campo.

«Cosa vuol dire?» chiese Conan, estraendo la spada.

«Pazienza, generale» mormorò Rhazes dietro di lui. «Posso spiegarti tutto.»

«Vieni fuori, Rhazes. Non vogliamo rischiare di colpirti per sbaglio» disse una delle figure nell'ombra, nella lingua di Koth.

L'astrologo spinse da parte Conan, avanzò e si girò a guardarlo. «Mio caro e ingenuo generale» disse, «farai meglio ad arrenderti subito. Questi sono uomini del Koth, la mia terra natale, il cui re ho l'onore di servire lealmente. Ho preso accordi per questa imboscata con la pattuglia di guardie di frontiera che ricorderai senz'altro. Poi ho deciso di evitare Khorshemish perché qualcuno avrebbe potuto riconoscermi e smascherare il mio piccolo imbroglio. Tu mi hai aiutato a tirar fuori re Khossus dalle prigioni di Moranthes, e adesso noi vi scorteremo entrambi nel Koth. In questo modo, l'ultimo ostacolo che separa Khoraja dalla ricongiunzione con la terra madre verrà rimosso, e i due regni saranno di nuovo uno solo.»

Conan si tese, i potenti muscoli delle gambe pronti all'azione. Sperò che il suo giaco di maglia deviasse le frecce, ma in caso contrario... nessun uomo vive in eterno.

«Giù quella spada, generale Conan!» ordinò lo stesso soldato kothiano che aveva già parlato.

«Prima dovrai ammazzarmi!» gridò il cimmero, precipitandosi ad attaccarlo.

In quell'attimo anche Fronto scattò: con un urlo di rabbia e gli occhi che mandavano fiamme alla luce delle torce, si avventò sull'astrologo e gli immerse il pugnale nel ventre, una volta, due volte, tre volte. Due balestre scoccarono, ma le frecce sibilarono nel buio senza cogliere il segno, perché i balestrieri temevano di colpire i compagni.

Rhazes si accasciò in silenzio, gli abiti scomposti intorno al corpo come nebbia alla luce delle stelle. E la sacca di cuoio cadde con lui, aprendosi. Come un ragno, Fronto balzò di lato, la afferrò e corse verso la macchia. In quell'istante partì un'altra freccia. Soffocato dal suo stesso sangue, il ladro cadde nel fuoco e la sacca di cuoio finì fra i tizzoni accesi.

Conan, intanto, difendeva Khossus, affrontando contemporaneamente parecchi kothiani. La sua spada sibilava e si abbatteva sui nemici, baleno d'acciaio alla luce delle stelle. Un kothiano cadde con un urlo terribile, afferrandosi il moncherino del braccio destro con l'unica mano rimastagli. Un altro si ritrovò col ventre aperto da cui sprizzavano le interiora. Khossus, che aveva strappato la spada alla mano recisa del nemico, salvò per un pelo il cimmero da un colpo a tradimento alle spalle.

Poi, nonostante la confusione della battaglia, Conan sentì un debole stridore di giachi di maglia, rumore di rami spezzati e trapestio di piedi calzati dagli stivali: altri uomini erano arrivati nel boschetto.

Erano le guardie ophiriane sulle tracce del prigioniero evaso, ma prima che gli fossero addosso, il cimmero afferrò il re e si eclissò nel folto della vegetazione. Gli armigeri di Ophir si trovarono così a faccia a faccia con quelli di Koth, mentre Conan e il suo re, nascosti nell'ombra, si godevano la battaglia da lontano. Le balestre ripresero a scattare e le grida di dolore si diffusero ovunque, nel bosco.

La confusione regnava sovrana: i kothiani combattevano gli ophiriani, e da ambo le parti volavano ordini contradditori.

«Khossus!» latrò il cimmero. «Corriamo verso quella macchia, a sinistra. I cavalli sono là.»

Uscirono dal nascondiglio e corsero. In quel momento, il carceriere ophiriano riconobbe lo snello re di Khoraja e gridò ai suoi: «A me! Quello è il prigioniero, e l'altro il suo salvatore! Prendeteli!».

«Gambe!» disse Conan, girandosi di scatto per affrontare l'ondata degli inseguitori. Parò il fendente di un guerriero che non aveva nemmeno visto e ne ferì un altro. Stava per farne fuori un terzo, un kothiano, quando un ophiriano lo fece per lui, scomparendo subito insieme al nemico nel buio della notte. In quella situazione caotica, Conan e Khossus si districarono facilmente dalla mischia, raggiunsero la macchia, saltarono i tizzoni del fuoco da campo e corsero verso i loro animali in attesa.

«Fermateli! Fermateli!» gridò un coro di voci, mentre scomparivano tra gli alberi.

Kothiani e ophiriani si misero a inseguire l'ambita preda e il suo barbarico salvatore. Un kothiano saltò il fuoco, e Conan, girandosi di scatto, gli diede un terribile colpo proprio mentre un boato tremendo scuoteva la terra coprendo i fuggiaschi di cenere e braci: la sacca di Rhazes, caduta sul fuoco, era finalmente esplosa.

Due ophiriani all'inseguimento del prigioniero arrivarono nella macchia, ma una serie di dense nuvole nere, fumose, si levarono minacciose dai resti del falò e crebbero come amebe giganti. Una si avviluppò intorno al primo inseguitore, inghiottendolo: l'uomo lanciò un urlo acutissimo di terrore e giacque immobile. L'altro soldato, nella troppa fretta di fuggire, inciampò in una radice e cadde sotto il manto di una seconda nube.

«Le ombre di Rhazes» disse Conan, mentre un altro urlo d'orrore usciva dalla gola del moribondo. «Slega i cavalli, presto! Salta su uno e tirati dietro l'altro!»

Khossus obbedì con dita tremanti.

L'istante successivo, Conan e il re volavano in sella ai destrieri, la testa china sul collo delle loro cavalcature, per evitare i rami bassi. Ma pur nella furia di quella fuga forsennata, Conan si voltò a guardare: le ombre si alzavano come ali di morte, imparziali, sia sugli uomini di Ophir sia su quelli di Koth. E le urla delle due opposte fazioni si mescolarono in un unico lamento d'agonia.

Conan e il re sbucarono sulla strada maestra, e il rumore degli zoccoli dei loro cavalli soffocò finalmente il clamore del massacro.

Mentre galoppavano nella notte a folle andatura, Khossus gridò con voce tremante: «Conan, questa non è la strada per Khoraja! Di qui si va ad Argos e a Zingara!».

«Su che strada credi che ci cercheranno?» ringhiò il cimmero. «Avanti, fai accelerare il passo a quel cavallino!» e continuò a galoppare verso ovest, con il re di Khoraja alle calcagna.

Benché andassero a una velocità eccezionale grazie ai frequenti cambi di cavallo, il tramonto del giorno dopo li trovò ancora entro i confini di Ophir. Nessuno li fermò perché correvano più veloci della notizia dell'evasione. Infine, trovarono un lembo di foresta e si accamparono, mangiando frutta secca e pane biscottato. Khossus, che

aveva abbandonato ogni speranza di venire trattato da Conan come conviene a un re, raccontò al suo generale in che modo era stato catturato.

«Moranthes mi aveva proposto un'alleanza contro Strabonus, il re del Koth, e io ci cascai. Era una cosa logica, in definitiva, ma da perfetto imbecille venni a Ophir per le trattative, accompagnato solo da una piccola scorta. Non attraversammo il Koth, ovviamente, ma passammo per le città-stato dello Shem. Taurus mi aveva messo in guardia contro Moranthes, ma io ero sicuro che nessun re degno di questo nome si sarebbe abbassato al tradimento. Adesso so che non è così... Ero appena arrivato a Ianthe che quel farabutto mi ha fatto mettere in prigione.

«Il mio trattamento era di poco migliore di quello degli altri prigionieri, questo sì. Ogni tanto mi arrivavano perfino le notizie del mondo esterno. È così che ho saputo della tua vittoria contro Nathok al passo di Shamla.» Il re guardò Conan più da vicino. «Ho sentito anche dire che sei diventato l'amante di mia sorella. È vero?»

Conan alzò gli occhi dal fuoco con un debole sorriso sulle labbra. «Se fosse vero, sarebbe scortese da parte mia ammetterlo. Non sono una verginella timida, ma non vado a raccontare in giro le mie conquiste amorose. Ma, dimmi, mi accetteresti come cognato?»

Khossus trasalì. «Neanche parlarne, mio buon generale! Tu, un barbaro straniero e un volgare mercenario... No, amico Conan, non pensarci nemmeno. Apprezzo il tuo eroismo e ti devo la vita, ma non posso farti entrare nella famiglia reale. E ora è mio regale desiderio andare a dormire, perché sono stanco morto.»

«Molto bene, Vostra Maestà» rispose Conan fra i denti. «Il tuo regale desiderio verrà soddisfatto.»

E per tutta la notte il cimmero sedette accanto ai carboni ardenti, le nere sopracciglia aggrottate, perso in pensieri oscuri come la notte.

Il giorno successivo attraversarono i confini di Argos e si fermarono a una povera locanda.

Dopo aver cenato con una zuppa, seduti uno di fronte all'altro davanti a un boccale di birra chiara, Khossus disse: «Generale, ho riflettuto a lungo. Tu meriti un grosso premio». Alzò una mano per prevenire Conan, che aveva già aperto la bocca per parlare. «No, non negarlo, tu mi hai salvato dagli ophiriani e dai kothiani, e anche dagli spiriti elementali di quel traditore di Rhezas. Questa tua impresa è degna di diventare un'epopea.

«Un uomo come te dovrebbe sistemarsi e mettere su famiglia, e inoltre voglio che tu rimanga presso di noi a guidare il nostro esercito. Poiché non puoi sposare la principessa Yasmela, sarà mia premura trovarti un'attraente donzella tra la classe media... vediamo... la figlia di un proprietario terriero, per esempio, e consacrare la vostra unione. Nello stesso tempo sceglierò un degno partito per mia sorella.

«C'è però un'altra cosa da dire. Benché io desideri che tu sia il comandante del nostro esercito, non posso permettere che un uomo di basse origini come te sovrasti i nobili e i cavalieri di Khoraja. Hai già avuto uno scontro col povero conte Tespide su questa stessa questione, non è così? Quindi dovrà essere un uomo di rango conveniente a portare il titolo di generale, anche se in pratica a comandare sarai tu. Inoltre, creerò un grado speciale, ben retribuito, a cui potranno accedere i non nobili, e ciò a tuo solo beneficio.»

Conan guardava il re con occhi insondabili. «La generosità di Vostra Maestà mi confonde» disse.

Sordo al sarcasmo, Khossus fece un gesto di noncuranza. «Ti è dovuta, mio buon signore. Ti andrebbe il titolo di sergente generale?»

«Ne riparleremo quando saremo tornati.»

Disteso nel suo letto nella buia camera della locanda, Conan meditava sul proprio futuro. Era sempre stato uno che viveva alla giornata, senza preoccuparsi del domani. Ma adesso era ovvio che la sua carriera a Khoraja era compromessa. Quel giovane imbecille altezzoso ma ben intenzionato credeva parola per parole alle scemenze che gli avevano insegnato sui diritti e i doveri dei re.

Sicuro, avrebbe potuto ucciderlo in tutta tranquillità e tornarsene a Khoraja raccontando una bubbola qualsiasi sulla sua morte, ma uccidere quell'idiota dopo aver rischiato tanto per salvarlo era una prospettiva deprimente. E Yasmela non gliel'avrebbe mai perdonata. Inoltre, aveva dato la sua parola che avrebbe salvato il re e, se ne rese conto con una certa sorpresa, la sua passione per la principessa in quei giorni si era alquanto raffreddata.

A Messantia, Khossus incontrò un funzionario portuale che lo conosceva e che, in forza della sua posizione, gli prestò duecento delfini d'oro di Argos, ottenuti da un usuraio.

Il re diede subito a Conan la borsa che conteneva quella piccola fortuna dicendo: «Non si addice alla dignità di un monarca portare con sé vile danaro».

Trovarono una nave pronta a salpare per Asgalun, da cui avrebbero potuto, passando per le città-stato di Shem, arrivare pacificamente in Khoraja. Mentre i marinai tiravano a bordo le funi di attracco preparandosi a partire, Conan frugò nella borsa dell'oro e ne estrasse un pugno di monete.

«Prendi» disse, dandole a Khossus. «Ti serviranno per tornare a casa.»

«Ma... ma... cosa fai? Io credevo...»

«Ho cambiato idea» disse Conan. E dato che l'imbarcazione stava staccandosi dalla banchina, il cimmero scavalcò il parapetto e saltò sul molo. Poi si girò e aggiunse: «È tempo che torni al mio paese, e domani c'è una nave che parte per Kordava.»

«Ma il mio oro!» gridò lamentosamente il re, mentre il bastimento prendeva il largo.

«Consideralo il prezzo della tua vita» gridò di rimando Conan. Un braccio di mare sempre più largo divideva salvatore e salvato. «E di' addio per me a Yasmela!»

Poi, fischiettando, si allontanò senza guardarsi indietro.

La Stella di Khorala

di Björn Nyberg e L. Sprague de Camp

Conan vive nuove avventure come capo dei kozaki *nelle steppe a oriente di Zamora e capitano-pirata sul Mare di Vilavet. Salva 1a regina Taramis di Khauran da un complotto della sorella strega, comanda una banda di nomadi zuagir del deserto e guadagna una fortuna, che dissipa velocemente nelle case da gioco e nelle taverne di Zamboula. Con un colpo di mano da maestro riesce poi a impossessarsi di un anello che si ritiene dotato di poteri magici: la* Stella di Khorala.

A quest'epoca Conan ha circa trentun anni. Dopo gli avvenimenti descritti in Ombre a Zamboula[15] *si sposta a occidente, portando la Stella con sé, e arriva nella terra di Shem, da cui passa nelle immense pianure del Koth diretto a Ophir, nella speranza di ottenere una ricompensa dalla regina di quel paese per la restituzione della gemma. Desidererebbe, infatti, un incarico militare ben pagato e di prestigio, per esempio.*

Ma né la situazione politica nell'Ophir, né gli occulti poteri della gemma sono quelli che lui si era aspettato.

1.
La strada per Ianthe

Il fiume tortuoso che si stendeva pigramente fra i regni di Koth e di Ophir pareva sorridere al cielo limpido. Gli zoccoli di un cavallo incresparono appena la superficie dell'acqua all'altezza del guado più basso, creando piccoli arcobaleni di spuma. I fianchi della giumenta, scuri per il sudore, si sollevavano e si abbassavano velocemente. La bestia chinò la testa per bere, ma il cavaliere, temendo per la sua salute, tirò le redini e la guidò fino alla sponda opposta: avrebbe bevuto l'acqua gelida del fiume più tardi, quando si fosse riposata.

Il cavaliere aveva la faccia impolverata, segnata da solchi profondi, e il vestito, prima nero, era ora grigio come il pelo di un topo per la polvere della strada. Solo l'impugnatura dello spadone che gli pendeva dalla cintura era lustro: segno che si trattava dell'oggetto cui l'uomo prestava le maggiori attenzioni. Per più di un mese, Conan aveva seguito la strada che da Zamboula porta ai deserti e alle steppe dello Shem orientale e di qui, con continue deviazioni, nel turbolento Koth. Aveva dovuto tenere l'arma sempre in perfetto stato, perché quelli erano luoghi pericolosi ed era molto probabile doverla usare all'improvviso.

[15] Nel volume *Conan lo zingaro*, Editrice Nord, Milano 1980. (*N.d.T.*)

Nella saccoccia il cimmero sentiva un piacevole peso: era la Stella di Khorala, la grande gemma incastonata in un anello d'oro che qualcuno aveva rubato tempo addietro alla giovane regina di Ophir e che Conan aveva a sua volta strappato al satrapo di Zamboula.

Il possente barbaro, sempre in cerca di avventure, era solleticato dall'idea di restituire la pietra alla bella Marala. Un servigio simile alla regina di una grande nazione gli avrebbe fatto meritare – se non la stanza piena d'oro di cui si favoleggiava – almeno qualche centinaio di monete d'oro: una ricchezza sufficiente per vivere di rendita qualche anno. Col premio, galoppava la sua fantasia, avrebbe potuto comparsi un pezzo di terra, una nomina a ufficiale in un esercito hyboriano e magari perfino un titolo nobiliare.

Conan detestava la gente di Ophir, il cui regno era sempre stato afflitto da lotte intestine e faide feudali. Il debole sovrano attuale, Moranthes II, si limitava ad appoggiarsi al più forte tra i suoi baroni. Si diceva che, secoli addietro, un conte lungimirante avesse cercato di costringere il re e le varie fazioni di nobili a firmare una tregua, e molti racconti erano fioriti intorno all'eroico sforzo di instaurare un governo stabile. Ma le faide non erano mai finite, e Ophir era il paese turbolento di sempre.

Conan aveva scelto la strada più breve per Ianthe. Attraversò le squallide terre di confine, che si estendevano solitarie e deserte salvo che per qualche capanna di pastori, poi, a poco a poco, passò in terre più fertili. Finalmente, dopo sette giorni di viaggio entro i confini del regno, giunse in una regione di ricchi campi di grano, orti e frutteti.

Ma qui, come altrove, i contadini erano tristi e silenziosi, e benché permettessero al viaggiatore di comprare il cibo od ottenere alloggio nelle locande lungo la strada, rispondevano alle sue domande con borbottii e monosillabi, se pur lo facevano.

Conan non era un tipo particolarmente loquace, ma quella costante reticenza lo irritava. Per scoprirne le cause offrì una coppa di vino al padrone di una locanda poco lontana dalla capitale, poi gli chiese: «Che cos'ha la gente di qui? Non ho mai visto contadini così cupi e taciturni. Pare che il verme della morte gli stia rosicchiando le budella! Non c'è guerra, e la terra dà frutta e messi in abbondanza. Cosa c'è che non va in Ophir?».

«La gente ha paura» rispose il taverniere. «Non sappiamo quello che succederà. Le lingue biforcute dicono che il re ha imprigionato la regina perché, secondo lui, si sarebbe dedicata a pratiche lussuriose, mentre lui era occupato con i consiglieri. Ma la nostra regina è buona, sempre giusta e gentile con la povera gente, e prima d'ora non si era mai sentito che uno scandalo l'avesse toccata.

«Negli ultimi tempi, poi, i baroni si sono rintanati nei loro castelli, ammassando provviste e preparandosi alla guerra. Non sappiamo quello che frulla nella mente del re e abbiamo paura.»

Conan emise un borbottio. «Vuoi dire che potrebbe essere uscito di senno, eh? Qual è la fazione che domina, in questo momento?»

«Dicono che il più forte sia il cugino del re, Rigello. Cinque anni fa bruciò dieci villaggi del suo feudo, perché non pioveva e i suoi vassalli non potevano

corrispondergli il solito tributo di grano. Per questo era stato bandito dalla corte. Ma adesso dicono che sia tornato. Se è vero, è un grosso guaio per tutti noi.»

Improvvisamente, la porta della taverna si aprì e un refolo di vento e un tintinnio di campanelle interruppero la conversazione. Davanti a Conan stava un guerriero dai capelli grigi, in elmo e cotta di maglia, e un emblema a forma di stella ricamato sul petto. Appena entrato, si tolse il casco e lo buttò sul pavimento.

«Vino, maledizione!» disse con voce rauca. «Vino, per calmare la mia sete e uccidere la mia coscienza!»

Una servente corse a prendere una caraffa e un boccale.

Conan chiese: «E quello, chi è?».

L'oste abbassò la voce e, chinandosi all'orecchio del cimmero, rispose: «Il capitano Garus, ufficiale della guardia della regina. Hanno sciolto quel corpo... Spero che abbia di che pagare!».

Conan tirò fuori una moneta d'argento dalla saccoccia. «Questa basterà per me e per lui. E per farti dimenticare la nostra conversazione.»

Il taverniere aprì la bocca, ma dopo un'occhiata all'espressione truce del cimmero si limitò ad annuire e tornò dietro il banco. Conan prese la sua brocca e il boccale e andò a sedersi al tavolo del vecchio soldato.

«Alla tua salute, capitano!»

L'ex-ufficiale puntò gli occhi stanchi su di lui, studiandolo con imprevedibile acutezza.

«Vuoi prenderti gioco di me, straniero? Per Mitra, stai cercando di sfottermi? So benissimo che avrei dovuto morire difendendo la regina e che non l'ho fatto. Non c'è bisogno che tu me lo ripeta!»

Conan stava per dargli una risposta brusca, quando la porta della taverna sbatté di nuovo e quattro armigeri fecero il loro ingresso, le mani sull'impugnatura delle spade. Il capo, un tipo magro con una cicatrice che correva dall'orecchio alla bocca, puntò un dito guantato.

«Prendete il traditore!» ordinò.

Il vecchio capitano cercò di alzarsi e di estrarre la spada, ma due soldati l'avevano già immobilizzato e tentavano di disarmarlo. Conan balzò sul tavolo e con un calcio scaraventò uno degli aggressori, svenuto, in un angolo. L'altro gli tirò un fendente alle gambe, ma il cimmero saltò piegando le ginocchia, e la lama gli sibilò sotto i piedi senza toccarlo. Poi i suoi stivali scattarono colpendo il petto dell'avversario, ed entrambi i contendenti ruzzolarono sul pavimento coperto di paglia, in un groviglio di braccia e gambe. Il soldato lanciò un urlo di agonia, mentre le costole gli si spezzavano sotto l'urto e il peso di Conan.

Il cimmero si rimise in piedi di scatto e sfoderò la spada, appena in tempo per parare un fendente dell'ufficiale sfregiato. Con la coda dell'occhio vide il vecchio capitano duellare con l'ultimo invasore: le spade lampeggiavano alla luce del fuoco. I clienti della taverna, intanto, si erano precipitati fuori, pigiandosi per passare dalla porta, o si erano acquattati contro le pareti di legno. Qualcuno si era nascosto sotto i tavoli.

Mentre scambiava affondi, finte e parate col rivale sfregiato, Conan ruggì: «Perché diavolo avete disturbato la nostra bevuta?».

«Lo scoprirai nelle prigioni del conte Rigello!» ansimò l'altro. «I tuoi giorni di baldoria sono finiti.»

Lo sfregiato, si rese conto Conan, era uno schermidore abile ed esperto. Approfittando di una pausa aveva estratto uno stiletto dalla cintura e, dopo aver parato un nuovo attacco, si buttò su di lui per costringerlo al corpo a corpo, la mano sinistra che impugnava lo stiletto pronta a colpire.

Conan gli afferrò il polso e gli fece cadere l'arma. Poi, con una velocità che nessun uomo civile avrebbe potuto uguagliare, con l'altra mano ghermì l'avversario alla coscia, lo sollevò in aria e lo scagliò sul pavimento, facendolo tremare. Lo sfregiato giacque immobile, disarmato, respirando a stento e vomitando sangue.

Conan impugnò di nuovo la spada e si girò per vedere come se la cavava Garus. Il rivale del vecchio soldato aveva perso la sua arma ed era ormai con le spalle al muro: si faceva scudo col braccio insanguinato e chiedeva clemenza.

«Avanti, finiscilo!» gridò il cimmero. «E andiamocene di qui!»

Con un solo guizzo della spada, Garus sfiorò la guancia del soldato e gli mozzò un orecchio. L'altro, con un lamento, si lasciò cadere sulla paglia.

Il taverniere e gli avventori più coraggiosi facevano intanto capolino sulla porta, fissando increduli la carneficina e i tavoli rovesciati. Ignorando le loro bocche spalancate, Garus e il barbaro rinfoderarono le spade e uscirono. Dopo qualche minuto galoppavano alla volta di Ianthe, i mantelli al vento, gli zoccoli dei cavalli che risuonavano sul fondo di dura argilla della strada.

«Perché mi hai salvato la pelle, straniero?» chiese Garus quando ebbero rallentato, passando a un trotto sostenuto.

La rude risata di Conan si perse lungo la strada inondata di luna. «Non mi piace essere disturbato quando bevo. E poi ho un affare da proporre alla tua regina. Quindi mi serve il tuo aiuto per ottenere udienza.»

Spronò il cavallo e di nuovo al galoppo si immersero nella notte di velluto.

All'alba erano a Ianthe, la città che sorge a cavallo del Fiume Rosso, un affluente del Khorotas. Il sole nascente pennellava miriadi di sfumature scarlatte sulle finestre degli edifici con i tetti di tegole. Le guglie delle torri e le cupole brillavano come gioielli nella luce del mattino.

2.
«Portami i piedi di drago»

Di nuovo in una taverna, di nuovo seduti a un tavolo, di nuovo davanti a una brocca di vino. Conan e Garus erano all'Osteria *del Cinghiale*, a Ianthe, ammantati e incappucciati nelle vesti pesanti che il cimmero aveva comprato con l'oro che si era portato da Zamboula. Era l'abbigliamento preferito dai mercanti della città, forse perché, infagottati in quel modo, riuscivano a gabbare meglio i clienti. Questo almeno pensava Conan, e non era del tutto in errore. Ma tonache e cappucci avevano un altro vantaggio, quello di nascondere le loro facce. Difficilmente gli uomini del conte Rigello li avrebbero riconosciuti.

I due bevitori parlavano a bassa voce con una giovane donna dalla pelle scura che indossava una ricca veste da servente. Evidentemente, prestava servizio in una casa nobile. Gli occhi della ragazza erano rossi di pianto.

«Voglio aiutare la mia regina!» disse.

«Abbassa la voce» borbottò Conan. «Dov'è adesso?»

«Nella Torre Occidentale del palazzo. La porta è sorvegliata da dieci uomini del conte Rigello, e una sola cameriera le porta il cibo. L'unica altra persona ammessa a vederla è il suo medico.»

«Come si chiama questo medico?» chiese Conan con gli occhi che gli brillavano.

«È l'eminente dottor Khafrates, che abita vicino alla Porta d'Angolo. È un vecchio e buon amico della regina.»

«Non aver paura, piccola» disse Conati. «Andremo a trovare il buon dottore e vedremo se potrà curare il male della tua padrona. Ma, prima, diamo un'occhiata a questa Torre Occidentale.»

La sera, ancora novella, sfoggiava una ghirlanda di nuvole rosa in onore della prossima notte. Le strade di Ianthe risuonavano delle grida e delle risate degli abitanti. Conan e Garus si fecero strada fra la gente e raggiunsero inosservati il palazzo reale. La Torre Occidentale era un mastio d'angolo nel muro di cinta del palazzo: un cilindro di solida pietra che s'innalzava a strapiombo su una delle arterie principali della città. Ai pruni quattro piani della torte non c'erano aperture, ma oltre quel livello qua e là c'erano finestre, alcune illuminate dall'interno.

«Qual è la stanza della regina?» mormorò Conan.

«Fammi controllare» disse la ragazza. «È quella, seconda fila dal basso, terza finestra a partire da destra.»

«Non indicare, sciocchérella! Attirerai l'attenzione.» Conan si diresse alla base della torre ed esaminò la parete di massi sovrapposti.

«Nessuno può arrampicarsi fin lassù» commentò Garus.

«No? Non hai ancora visto quello che sa fare un montanaro cimmero, allora.» Conan scalfì la malta fra una pietra e l'altra. «In un certo senso, però, hai ragione, Garus. Le scanalature fra pietra e pietra non sono abbastanza profonde da offrire appiglio a mani e piedi. Se avessi davanti a me l'eternità potrei scavarle a una a una mentre mi arrampico... Be', non resta che andare a trovare questo dottor Khafrates.»

Il buon dottore era un uomo corpulento dalla grande barba grigia che gli riposava sul petto come un manto di neve sporca. Rispose pensieroso alle domande di Conan.

«In ottemperanza al mio giuramento curo chiunque venga a me nel bisogno, non importa da quale parte della legge si trovi. Per questo, nel corso di molti, molti anni ho conosciuto i più abili ladri della città. Ti assicuro che, se non fosse per la mia regina, da me non sapresti il nome di alcuno...

«Ti accompagnerò alla tana di Torgrio, che di recente si è ritirato dalla professione. Ai suoi tempi, è stato un grande maestro nell'arte ladresca. Era uno scassinatore e sapeva scalare qualunque muro. Adesso vive dei suoi illeciti guadagni e qualche volta rivende la roba rubata dai colleghi più giovani. Vieni.»

La casa di Torgrio era piccola ma ben tenuta. Sorgeva fra la dimora di un ricco mercante e una fabbrica di vasellame. Sembrava la magione di un solerte uomo

d’affari che si è ritirato dopo una vita di duro lavoro, perché trasudava rispettabilità da tutti i pori. Torgrio non era uomo che amasse ostentare i suoi illeciti introiti.

Perfino il suo aspetto era più sobrio del necessario, e la sua magrezza suggerì a Conan l’immagine di un ragno. Quando Khafrates li ebbe presentati ed ebbe esposto le ragioni della visita, Torgrio fece una smorfia, mettendo in mostra i denti ridotti a mozziconi neri.

«Come il dottore, anch’io ho i miei princìpi» disse. «Ma questo è un caso speciale. Che cosa vuoi da me?»

«I mezzi per scalare la Torre Occidentale» rispose Conan.

«Davvero?» disse il ladro, alzando un sopracciglio. «Quali mezzi?»

«Tu sai di quali mezzi ho bisogno» borbottò Conan. «A Ianthe ci sono. Anch’io una volta ero nel giro e ne ho sentito parlare.»

«Ammetto che esistono.»

«Allora, me li mostrerai?»

«Forse, se mi darai qualcosa in cambio» disse Torgrio con un’alzata di spalle. Poi chiamò: «Junia, portami i piedi di drago!».

Una donna di mezz’età entrò nella stanza, le braccia cariche di strani arnesi metallici.

Torgrio li prese, li mostrò e spiegò: «Questi due te li attacchi agli stivali, ammesso che ti vadano bene con quei piedoni che hai!, e questi alle mani. La prima cosa che devi fare è adattare i ramponi alle dimensioni delle pietre che vuoi scalare. Poi appoggi un piede di drago sul muro e abbassi questa leva, così, in modo che gli artigli facciano presa sopra e sotto una delle pietre. Per sganciarli, basta che tiri su la leva, così. Ricordati sempre di tenere agganciati una mano e un piede, mentre sposti gli altri due più in su, su un’altra pietra».

Garus rabbrividì. «Non potrei salire su quel muro nemmeno se me l’ordinasse Mitra in persona. Non sono una mosca, io!»

La risata di Conan fu come il tuono che echeggia fra le colline. «Io ci sono abituato. Sono nato in una terra di montagne, lo sai! E qualche volta o ti arrampicavi o ci lasciavi la vita. Facciamo un po’ di pratica sul muro del tuo giardino, Torgrio.»

3.
Il muro che nemmeno una mosca poteva scalare

Il capitano delle guardie fermò l’imponente figura di Khafrates davanti alla porta delle stanze della regina. Il medico si sottopose con pazienza alla solita perquisizione, sopportando anche le volgarità dei soldati sul suo aspetto rubicondo. Alla fine il pesante chiavistello fu aperto, e Khafrates entrò nell’appartamento di Marala.

La schiava dalla pelle scura, che ora indossava una tunica fluttuante, lo accompagnò in una stanza interna. Era una prigione di lusso: le pareti erano ornate dì arazzi e tendaggi dell’Iranistan e di Vendhya, e bicchieri d’oro e vassoi d’argento brillavano sugli scaffali dipinti, accanto a magnifici armadi scolpiti.

I capelli lucenti della regina formavano una nube vaporosa sul guanciale. Marala, distesa sul suo giaciglio, piangeva. Divano e cuscini erano ricoperti di coltri d’oro del

Turan, ma quelle meraviglie non confortavano in nessun modo la prigioniera. Marala singhiozzava, il giovane corpo snello fremente dalla testa ai piedi.

La schiava parlò dolcemente, ma con una punta d'urgenza: «Mia signora, il dottor Khafrates è qui. Vuoi riceverlo?».

Marala alzò la testa e si asciugò gli occhi con una pezzuola immacolata. «Oh, certo! Vieni, mio buon dottore! Tu sei il mio unico amico fuori di queste mura... Solo in te io ripongo le mie speranze. Puoi lasciarci, adesso, Rima cara.»

Khafrates si avvicinò, piegò un ginocchio in un rapido inchino e si rialzò con un gemito. Marala lo invitò a sedersi sul divano, vicino a sé, e quando il vecchio medico si fu sistemato gli strinse una mano fra le sue.

«È così bello vederti, Khafrates! Sto impazzendo... Sono qui da un mese e non ho che due amici, te e Rima.

«Sono sempre stata fedele a Moranthes, ma ormai sono stanca del modo in cui mi sta trattando. Rima mi ha detto che le guardie di Rigello la fanno da padrone nel palazzo e che scorrazzano per le strade della città come fossero conquistatori. E che mio marito salta appena Rigello fa schioccare le dita.

«Devi aiutarmi, caro amico. Come sai, mio padre mi persuase a sposare Moranthes per continuare la stirpe-reale. Io non lo amavo e sapevo che era un uomo debole e instabile, ma feci il mio dovere per la patria. Perfino mio padre deve essersi pentito ancor prima della cerimonia nuziale, ma naturalmente non poteva più fare niente. Se avesse parlato dei suoi dubbi al re, sarebbe morto.

«E cos'è successo? Il sogno di mio padre di veder nascere un erede al trono di Ophir è rimasto un sogno. A Moranthes non piacciono le donne. I suoi gusti... vanno in un'altra direzione. E infine, come se tanti guai non mi bastassero, un anno fa qualche mascalzone ha rubato la Stella di Khorala!»

Khafrates si tirò la barba mentre rifletteva. La regina non gli aveva mai parlato con tanta franchezza. Pur essendo il medico di corte, egli non aveva mai approfittato della sua posizione per trarne vantaggi politici, ed era questo il motivo per cui gli consentivano di vedere Marata. Ora, però, avrebbe dovuto compromettere sia la sua posizione, sia, forse, la sua stessa vita.

Ripensò all'ultima conversazione avuta con il gigantesco barbaro dagli occhi blu e il capitano delle guardie della regina che, in tempi migliori, aveva visto correre su e giù per il palazzo eseguendo la volontà della sua signora. Il sangue gli si gelava al pensiero dei pericoli in cui quei due l'avevano cacciato. Ma amava quella giovane donna, poco più di una ragazzina, che adesso chiedeva il suo aiuto, e fu felice di avere trovato il coraggio di accogliere i suoi futuri salvatori e di esserne diventato complice.

Accarezzò la fronte della regina e disse: «Vostra Maestà non disperi! Il suo cuore è angustiato per il lungo isolamento, la mancanza di contatti umani e l'ignoranza di ciò che accade nel mondo esterno. Ma il soccorso che cerca è forse più vicino di quanto creda».

La regina Marala si drizzò a sedere e si scostò i capelli dal viso, mentre il suo innato coraggio lottava per scacciare la depressione.

«Sei gentile, Khafrates, ma devi sapere che quando possedevo la Stella, Moranthes ne temeva i poteri. Adesso non ha più alcun timore di me, né gli importa ciò che potrebbe accadermi.»

Il medico alzò le folte sopracciglia. «Qual era il potere di quella gemma, mia regina?»

«Era ed è, Khafrates, anche se il popolino se n'è fatto un'idea sbagliata.» Alzò le spalle. «Moranthes riteneva che servisse a rendere miei schiavi tutti gli uomini che volevo. Anche il popolo lo credeva. Ma è una falsa leggenda, forse propalata ad arte, non ne sono sicura.» Si alzò dal divano, si erse in tutta la sua statura e guardò il medico. «Credi che abbia bisogno della magia per soggiogare al mio volere un uomo... un uomo normale, voglio dire, un vero uomo?»

Khafrates era vecchio, ma conosceva bene il potere di suscitare il desiderio che possedevano le morbide labbra della regina e le dolci rotondità del suo corpo: un corpo che le vesti facevano ben poco per nascondere. Scosse la testa.

«Ti racconterò una storia» continuò allora Marala, muovendosi con grazia per la camera, la fronte corrugata nella riflessione. «Il conte Alarkar, un mio antenato di sette generazioni fa, fu il primo possessore della Stella di Khorala. Ai suoi tempi, era noto per i suoi viaggi e, molto prima che l'attuale casa regnante di Ophir salisse al trono, viaggiò per le terre dell'oriente, dove nessun ophiriano aveva mai messo piede...»

Khafrates tossì educatamente, per interromperla. «Maestà ho notizie urgenti...»

Presa nei suoi ricordi, la regina gli fece imperiosamente segno di tacere. «Quando Alarkar arrivò nelle giungle di Vendhya s'imbatté nelle rovine della città di Khorala, abitate soltanto da un eremita. Era quasi morto di fame, quel poveretto, perché si era rotto una gamba e non poteva più coltivare il suo orticello.

«Alarkar lo nutrì e lo aiutò a ristabilirsi, mentre quelli del suo seguito facevano provviste nella foresta. Per gratitudine, il vecchio mostrò a Alarkar la camera del tesoro, che si trovava sotto un tempio in rovina, e gli disse di portarsi via tutto ciò che voleva. Il mio antenato prese un anello in cui era incastonata una grande pietra azzurra. Nel cuore di zaffiro del gioiello pulsava un fuoco eterno che non irradiava, ma restava circoscritto alla sfera come una stella d'argento. Prese solo quello, nient'altro.

«Perché non portò via altri gioielli?» chiese Khafrates, sbalordito.

La regina sorrise. «Il conte Alarkar non era un uomo avido, e nemmeno bisognoso. Inoltre dovette pensare che se lui e il suo seguito avessero lasciato la giungla carichi di ricchezze, si sarebbero tirati dietro tutti i ladri e i tagliagole della regione. Comunque, l'anello fu tutto ciò che prese.

«E si rivelò un'ottima scelta, perché il vecchio era un mago che aveva duecento anni e forse più. Se dei ladri fossero arrivati al suo rifugio, li avrebbe distrutti istantaneamente con mezzi soprannaturali. Ma così si era reso conto dell'onestà del mio antenato e, per gratitudine, lanciò un incantesimo sulla gemma.»

«La Stella di Khorala?»

«Sì. Quando l'incantesimo fu completo, il mago disse: "Quest'anello, in possesso di un uomo degno, farà sì che altri uomini degni gli si stringano intorno per combattere per la buona causa".» Si interruppe per ricordare.

«Ma... che significato ha per noi questa gemma, oggi?»

Marala riprese a parlare. «Circa duecento anni fa il potere dell'anello consentì ad Alarkar di ottenere che il re e i nobili si accordassero su un trattato che sanciva i diritti e i doveri dei cittadini. Ma all'ultimo momento il suo progetto fallì a causa di un tradimento, e...»

In quell'istante la finestra della stanza si spalancò con uno schiocco e uno spicinio di vetri infranti. Un gigante vestito di nero, gli occhi blu sfavillanti, era balzato nella stanza con la spada in pugno.

Nell'altra mano l'uomo reggeva un paio di strani arnesi, simili ad artigli d'acciaio. Li depositò accuratamente sul tappeto insieme alla spada, poi, sedendosi su uno sgabello, si sfilò dai piedi altri due arnesi simili. Terminata quest'operazione si alzò e andò alla porta per ascoltare brevemente. Pur allarmata dall'apparizione, Marala non poté che ammirare l'agilità felina con cui l'intruso si muoveva.

Finalmente, il gigante si volse verso Khafrates e la regina, facendo balenare i denti in un ampio sorriso. Il medico aveva avuto un istante di sconcerto, ma si era subito ripreso.

«Conan!» esclamò. «Non ho avuto nemmeno il tempo di spiegare a Sua Maestà il nostro piano! Sei piombato qui come il classico elefante nel negozio di porcellane del Khitai!»

Il cimmero lo ignorò. Divorava con gli occhi le splendide forme di Marala, e fu a lei che si rivolse: «La regina desidera uscire da questa prigione, non è vero?».

«Certo! Ma come?»

«Per la stessa via dalla quale sono entrato io. Giù per il muro grazie a questi utili arnesi. Tu dovrai limitarti a starmi appesa sulla schiena come un sacco.»

«E dove mi porterai, straniero?» Gli occhi della sovrana brillavano per l'eccitazione.

«Prima in un posto sicuro dove potremo concludere un affare, poi dovunque vorrai.»

«Ma, e io?» si lamentò Khafrates. «Quando le guardie scopriranno che Sua Maestà è sparita, mi metteranno alla ruota e dopo nell'olio bollente!»

Marala si girò verso Conan. «Non possiamo portarlo con noi?

Il cimmero rifletté. «No, i piedi di drago non sopporterebbero il peso di tre persone. Ma darò al buon dottore una scusa più che valida per non chiamare le guardie. Dobbiamo fare presto, Garus ci aspetta di sotto con i cavalli.»

Il viso di Marala risplendette di gioia. «Dunque è ancora vivo! A lui posso affidare con sicurezza il mio destino!»

«Allora spicciamoci, signora. Non c'è un attimo da perdere.»

Marala non era abituata a essere trattata in modo brusco e perentorio, e tanto meno da uno straniero con l'accento barbaro. Ma si precipitò nella stanza accanto e ne emerse poco dopo in tenuta da cacciatrice. Quale non fu la sua sorpresa nel trovare Khafrates legato e imbavagliato, lungo disteso sul tappeto e con un brutto livido sulla mascella. In quel momento, il medico non sapeva né dove si trovava né che cosa gli era capitato.

Conan sogghignò, mentre la regina lo apostrofava risolutamente: «Il tuo piano per garantire l'incolumità di Khafrates mi sembra eccellente. Sono pronta».

Gli occhi blu-ghiaccio del barbaro brillavano di ammirazione, sia per i nervi saldi sia per le magnifiche curve di lei, a stento contenute dal giubbetto di velluto e dai pantaloni di seta. Ai piedi, la regina calzava stivali di morbido cuoio rosso.

Conan afferrò un copriletto trapunto d'oro e disse: «Ti legherò con questo, ragazza. Starai comoda come un bambino nello scialle di mamma. Mettimi le braccia al collo e stringimi le ginocchia contro i fianchi. Se ti vengono le vertigini, chiudi gli occhi. Resta sempre immobile, in modo da non sbilanciarmi, e questi piedi di drago ci porteranno tutti e due sani e salvi a terra».

Conan si sedette, fissò gli artigli d'acciaio agli stivali, poi avvolse il corpo snello della regina nel drappo e se ne legò due dei capi intorno al petto e due intorno alle anche. Con Marala aggrappata saldamente al suo collo tornò alla finestra, cercando il punto migliore da dove cominciare la discesa.

Si calarono lentamente: il peso non era indifferente né per lui né per i piedi di drago. In più, il suo rozzo codice cavalleresco lo obbligava a preoccuparsi che la donna che gli aveva affidato la propria salvezza non patisse alcun disagio.

Così, scesero metro per metro, mentre la città dormiva sotto un cielo illune e non si udiva nemmeno il latrato di un cane.

4.
Un fuoco sulla montagna

«Straniero, ti prego» disse Marala, «chi sei?»

Dopo una lunga galoppata verso sudovest, adesso andavano al passo per far riprendere fiato agli animali. Non avevano incontrato brutte sorprese né c'erano stati ritardi sui tempi calcolati: avevano raggiunto tranquillamente il posto dove Garus li aspettava con tre cavalli e le provviste per il viaggio. Nemmeno lo scalpitio dei cavalli aveva disturbato il sonno del re o quello dei popolani, mentre sfrecciavano per le strade silenziose di Ianthe e i viottoli di campagna infestati dagli spettri.

«Sono Conan, cimmero di nascita e vagabondo» rispose il gigantesco barbaro. «Ho combattuto in più terre di quante un sapiente potrebbe enumerare.»

«Perché mi hai salvata?»

«Ho qualcosa che forse t'interesserà, signora, e credo che mi offrirai un buon prezzo, in cambio.»

«No, non posso offrire un buon prezzo a nessuno. Non potrei darti nemmeno un tozzo di pane, al momento. Sono una regina senza trono. Ma, dimmi, di che si tratta?»

«Ne parleremo più tardi, quando ci fermeremo a riposare. Non dobbiamo perdere tempo, adesso.»

Quando la notte ebbe ammantato il mondo in una cortina di tenebre, si accamparono al riparo di una roccia, in modo che il fuoco non fosse visibile dalla strada. I cavalli, liberati dalla sella e legati accanto a loro, si dissetarono in un ruscello di montagna e si sfamarono con un po' di erba rada. Al mercato di Ianthe Conan aveva comprato pane, frutta e carne essiccata, oltre a una gran fiasca di vino del Koth. Mangiarono con soddisfazione tra l'allegro scoppiettare del falò.

Saziata la fame, il cimmero si sdraiò contro la sella e rimirò la donna seduta accanto a lui. Era bella, era stanca ed era coraggiosa. Ma era soprattutto la regina di Ophir, colei che ammaliava gli uomini grazie al potere della gemma che Conan teneva nella saccoccia. O almeno, così diceva la gente. Il barbaro si era divertito spesso a immaginare la scena del suo arrivo a Ophir e dell'udienza con la regina: si sarebbe inchinato come un perfetto cortigiano e le avrebbe offerto l'anello, e in cambio avrebbe ottenuto mille pezzi d'oro e forse un grado elevato nell'esercito. E invece, eccolo qui sull'erba, come un pezzente qualsiasi, in un paese sconvolto dalle lotte intestine e accanto a una regina che non aveva un soldo.

Disse, imbronciato: «Dunque, Khafrates non ti aveva ancora informata di come stavano le cose. Be', non ha reso un buon servizio nemmeno a me. Che puoi dirmi del gioiello fatato con cui pieghi gli uomini alla tua volontà?».

Lei lo fissò con occhi impassibili. «Sappi, Conan, che Alarkar, mio antenato, lo ricevette da un mago di Vendhya molto tempo fa.»

Poi ripeté brevemente la storia che aveva raccontato a Khafrates, e il ricordo dell'antico tradimento le fece vibrare la voce di pianto.

«Di ritorno a Ophir, il conte Alarkar, deciso a rafforzare il regno, convocò un'assemblea di tutti i nobili.» Si rivolse a Garus: «Capitano, tu hai certo sentito parlare della Battaglia delle Cento e Una Spada».

Garus, che si stava appisolando, lottò contro il sonno e disse con voce profonda: «Sì, Maestà, ne ho sentito parlare, anche se è quasi una leggenda. Il conte chiamò i signori di Ophir al suo castello di Theringo, duecento anni fa, e ognuno vi andò col suo seguito per discutere i problemi del regno. Gli incontri si svolsero sulla piana davanti al castello, ma non si accordarono su niente. Poi, misteriosamente, il conte sparì».

La regina intervenne: «Il resto della storia è noto solo a quelli della mia famiglia. Ve lo racconterò».

Conan ascoltava attentamente, immobile.

Marala continuò: «Dunque, i signori del paese si erano riuniti nella piana davanti al castello, ma la conferenza procedeva a passo di lumaca. E benché il mio antenato temesse il crescente potere di Turan e del Koth, decise di non ricorrere all'anello altro che in caso disperato».

Garus mosse i tizzoni e il fuoco lambì un ciocco intatto: le scintille volarono alte nella notte, come lucciole.

Marala bevve un sorso di vino, poi riprese a parlare.

«Durante la conferenza il conte di Mecanta, da cui discende il mio parente Rigello, se ne andò senza addurre giustificazioni. Il conte di Frosol e i baroni di Terson e Lodier lo seguirono. Fecero fagotto e sparirono, con servitori, cavalli e tutto il resto.

«Poco dopo una pioggia di quadrelli lanciati dal bosco si abbatté su quelli che erano rimasti. I balestrieri di Mecanta si erano nascosti nella vegetazione, tutt'intorno alla piana. C'erano cento signori con i loro cavalieri, quel giorno, davanti al castello di Theringo, ed erano senz'armi. Furono uccisi quasi tutti. Alarkar riunì i sopravvissuti e inseguì i traditori.»

Gli occhi di Marala si riempirono di lacrime, e Conan le circondò le spalle con un braccio, attirandosela contro il petto.

«Che accadde, poi?»

«Alarkar e i suoi uomini non erano lontani più di un tiro di freccia dall'accampamento davanti al castello, che i soldati di Mecanta e i loro alleati li caricarono al galoppo. Alarkar attese l'assalto a piè fermo, difendendo lo stendardo di famiglia, finché non cadde trafitto da un nugolo di frecce.» Tacque, al ricordo dell'antico lutto.

La voce baritonale di Conan la riportò in sé. «Così» disse il barbaro, «è sempre la stessa storia. I nobili si azzuffano tra loro e si pugnalano alla schiena. Niente di nuovo sotto il sole.» Usava un tono deliberatamente provocatorio per spingere Marala a parlargli ancora della Stella di Khorala.

«Tutti i caduti vennero sepolti sul luogo del massacro e lì ancora giacciono» continuò la regina. «Il castello fu raso al suolo. La contessa e pochi fedeli fuggirono da un'uscita segreta quando le sorti della battaglia erano ormai decise. Il figlio che portava dentro di sé avrebbe continuato la mia stirpe.»

«E la Stella di Khorala?» chiese Conan.

«Alarkar non era ricorso ai suoi poteri magici. Fidava nel potere della ragione, poiché sapeva che la sua causa era giusta. Il gioiello lo portava nascosto in seno sua moglie... la sua vedova, ormai, che più tardi si risposò in un'altra terra. Quando il figlio di Alarkar fu cresciuto tornò a Ophir a reclamare il suo feudo. È lui il capostipite della mia famiglia. In questo modo la leggenda si è perpetuata e il gioiello è stato trasmesso da una generazione all'altra. Ma adesso è perduto per sempre.»

«Che faresti se io te lo restituissi?» chiese Conan con indifferenza.

«Userei la sua magia! Raccoglierei intorno a me tutti gli uomini degni e onesti del regno per liberare il mio inetto marito dalle grinfie di Rigello e di altri predoni come lui. Dubiti che oserei affrontare Rigello per riunificare il regno? Ah, se solo potessi!»

Il fiero coraggio della ragazza che, seduta accanto a un fuoco da campo e con una corte formata da due soli uomini, progettava di rovesciare tiranni e ripulire regni, toccò una corda profonda nello spirito barbarico di Conan. Il cimmero si schiarì la gola, imbarazzato dall'impeto delle sue emozioni, e disse: «Signora, forse io conosco il modo di aiutarti». Frugò nella saccoccia e ne estrasse la Stella di Khorala. «Eccoti il tuo talismano ancestrale. Potrai farne un uso migliore di me.»

La bocca della regina si spalancò per lo sbalordimento. «Tu... tu mi dai *questo*?»

«Sì. Non sarò un sant'uomo come il tuo antenato, ma qualche volta mi... mi piace aiutare una donna coraggiosa a uscire dai guai.»

Marala prese l'anello e guardò fisso la gemma dal cui occhio ovale di zaffiro, illuminato dal fuoco, splendeva la stella d'argento.

«Ti sono enormemente obbligata, Conan. Come posso ripagarti?»

Lo sguardo bruciante del cimmero accarezzò il morbido corpo di Marala. Con dignità regale, ella si sottrasse al braccio di lui che ancora la stringeva, per fargli capire che disapprovava il suo muto suggerimento.

Guardando altrove, il barbaro disse: «Non mi devi niente, signora. Non ora. Ma se riconquisti il trono, puoi nominarmi generale».

Marala gettò un'occhiata interrogativa a Garus.

Il capitano annuì. «È l'uomo adatto, Maestà. È già stato capitano mercenario, capo di una banda di nomadi, comandante delle guardie... e poi è un tipo in gamba, un

buono stratega e un formidabile spadaccino. Mi ha salvato la vita e ti ha ridato la libertà.»

«Sia così, allora» disse Marala.

5.
«Portami il cavallo, partiamo subito»

Il conte Rigello indossava una cotta di maglia nera come l'ebano. Spada e pugnale gli tintinnavano al fianco e l'elmo nero era posato su un tavolo vicino. Re Moranthes lo fissava con occhi ansiosi, perché conosceva il potere di quell'arrogante discendente della casa di Mecanta.

A volte pensava di far eliminare il conte nero, ma temeva che seguaci e parenti ne volessero poi vendicare la morte sulla stessa persona del re. D'altra parte, sparito Rigello, non correva forse il rischio di cadere nelle mani di nobili ancor più spudorati, o di essere rovesciato da un usurpatore, magari da suo cugino Amalrus?

La faccia scavata di Rigello era contratta mentre si protendeva verso Moranthes con l'impazienza di un cane che tiri la catena. «La regina è stata rapita dalla torre la notte scorsa, Maestà» diceva, «e io ho cento uomini pronti a muoversi a un vostro ordine.» Rigello sapeva che era lui stesso a decidere quando e come agire, ma lo divertiva fingere un'ossequiosa fedeltà al giovane ed efebico sovrano. Continuò: «Sono sicuro che il rapimento è avvenuto con il consenso della regina. Il suo medico di fiducia è stato trovato legato e imbavagliato, e la finestra era in frantumi».

«Ma come potrebbero essersi introdotti dalla finestra? E usciti, poi!» esclamò il re con la sua vocetta acuta. «C'è un salto di quindici o venti metri!»

«Proprio così, Sire» disse Rigello. «Indubbiamente, la regina ha calato una corda ai suoi rapitori, dopo averne assicurato un'estremità a un mobile. È evidente che complotta contro Vostra Maestà, come ho cercato spesso di farle capire. È solo questione di tempo, poi fomenterà una rivolta.»

Mordicchiandosi l'unghia del pollice, il re spostò lo sguardo lungo le pareti dorate della sala del trono, come se potessero parlare. Ma, a parte il conte e le guardie sulla porta, immobili come statue, non c'era nessuno che potesse dargli un consiglio.

Rigello insisté: «Maestà; è tempo di mettere fine alle faide fra le casate del regno una volta per tutte».

«Sì, sì.» Il re si dibatteva nell'indecisione. «Ma che cosa posso fare?»

«Ordinare un inseguimento immediato. Forse la regina e i suoi seguaci non sono lontani da Ianthe. Anche se hanno buoni cavalli devono fermarsi a riposare, di tanto in tanto. Ogni mio uomo ha un cavallo in più, quindi potremo recuperare lo svantaggio in breve tempo.»

«Come facciamo a sapere da che parte sono andati?» chiese Moranthes in tono lamentoso.

«Devono essere andati verso sudovest, alla dimora ancestrale della regina, Theringo. Solo là ella può sperare di raccogliere partigiani alla sua causa.»

«Ma se è tornata in possesso della Stella di Khorala nessun uomo potrà costringerla a fare qualcosa contro la sua volontà e nessuno potrà resisterle. Come farai a battere i poteri della gemma?»

«Sire, nessuno ha più visto la Stella dopo che è stata rubata, un anno fa. Se la regina l'avesse posseduta, non sarebbe fuggita dalla torre, perché avrebbe potuto costringere le guardie all'obbedienza.»

La debole faccia del re s'illuminò. «Ti ringrazio, Rigello. Tu anticipi la mia volontà. Corri, dunque! Porta la regina nella mia camera di tortura e non risparmiare gli uomini che l'hanno aiutata!»

Rigello sorrise e lasciò la sala del trono. Si infilò uno dei guanti di maglia e si strinse ai fianchi la cintura da cui pendeva la spada. Quando avesse catturato la regina Marala, pensò, avrebbe sfruttato la popolarità di lei fra i cittadini per fomentare la rivolta contro Moranthes, rovesciarlo e ucciderlo. Poi lui avrebbe sposato Marala e regnato sul trono di Ophir.

Quanto a ciò che la regina avrebbe pensato in *pro*posito, Rigello non se ne preoccupava un gran che. Di certo avrebbe preferito un uomo virile come lui a quell'incapace effeminato che se ne stava accucciato sul trono. Ma, se avesse fatto resistenza, c'erano mezzi meno piacevoli di persuasione. Sorrise ancora.

Si fermò un attimo nell'atrio, davanti a uno specchio, a rimirare la propria figura rapace. Poi infilò l'altro guanto e scese di corsa le scale del palazzo.

Quando fu nel cortile, gridò: «Barras, portami il cavallo! Partiamo subito!».

6.
«Questo è castel Theringo»

Conan lasciò il cavallo con Garus sotto la cresta della collina e si arrampicò in cima. Non si alzò in piedi, perché la testa non sporgesse dai cespugli, ma separò silenziosamente la vegetazione ed esaminò il paesaggio che si stendeva al di sotto.

Marala chiese con ansia: «Perché ci mette tanto? Dobbiamo raggiungere in fretta il confine di Aquilonia».

Garus rispose: «Quello è l'unico uomo che può portarti in salvo, mia signora. Ha la metà dei miei anni, ma ha combattuto ed è vissuto nel pericolo fin da quando era un ragazzo. Fidati di lui!».

Conan fece un segnale, e quando Marala e Garus lo ebbero raggiunto sulla cresta, si trovarono a rimirare un'ampia distesa pianeggiante. Nel bel mezzo della piana, sulla cima di un'altra elevazione non troppo distante, sorgeva un castello in rovina. Più oltre, all'estremo limite della pianura, un fiume serpeggiava luccicando e si perdeva fra le alture coperte d'alberi che si stagliavano all'orizzonte.

«Adesso so dove siamo» mormorò Marala.

Conan osservava pensieroso il paesaggio. «Quando avremo attraversato la pianura e il fiume» disse, «ci troveremo al confine con l'Aquilonia. Credo che passi per quelle montagne laggiù. Gli uomini di tuo marito avranno un bel daffare per catturarci, allora, perché gli aquiloniani non amano gli invasori armati.»

Tornarono velocemente ai cavalli, montarono in sella, e salirono e discesero i due versanti opposti della collina. Quando raggiunsero la pianura, tuttavia, alle orecchie di Conan giunse il debole suono ritmico di zoccoli al galoppo. Si appiattì allora sulla sella e gridò ai compagni: «Spronate i cavalli! Svelti, più svelti che potete! Arriva la cavalleria di Ophir!».

I tre destrieri si lanciarono come frecce verso i ruderi del castello e la salvezza del fiume che stava oltre, ma gli inseguitori ophiriani guadagnavano terreno. Invece di percorrere la stessa strada dei fuggiaschi, si disposero a semicerchio, le ali della formazione in posizione avanzata rispetto al corpo centrale.

«Maledetto trucco hyrkano!» sibilò Conan piantando i talloni nei fianchi del cavallo.

La regina, magnifica cavallerizza, galoppava tra i suoi due protettori. Quando i tre furono vicini al castello in rovina, le due ali estreme degli inseguitori, montati su cavalli freschi, li avevano ormai sorpassati e stavano girando intorno al castello per chiuderli in un cerchio.

Davanti alle rovine Conan ruggì: «Vieni, ragazza! Qui c'è un posto che possiamo difendere. Se questa dev'essere la nostra fine, ci porteremo dietro qualcuno di quei bastardi!».

Attraversarono un torrentello e salirono sulla modesta altura su cui sorgeva il castello. Scesero da cavallo e condussero gli animali verso il vetusto portale arrugginito. All'interno delle mura di cinta semicrollate, il mastio, un massiccio cilindro di grosse pietre, resisteva ancora. Sebbene il tetto fosse rovinato in un mucchio di detriti ai piedi della torre, i piani inferiori erano intatti e troppo alti da scalare senza una vera e propria attrezzatura d'assedio. Anche le torri di guardia ai due lati del portale di entrata erano crollate, ostruendo quasi il passaggio. Tuttavia, uomini e cavalli riuscirono a farsi strada tra le macerie.

«Vuoi fermarti qui?» chiese ansimante Marala, quando furono nel cortile interno.

«No. Bene o male scalerebbero il muro di cinta e ci sarebbero addosso. Il mastio è il posto migliore. È lì che potremo resistere.»

La porta di legno della torre non esisteva più, ma l'apertura ad arco era abbastanza stretta da consentire l'assalto di un solo invasore per volta. Conan diede una pacca sulla groppa dei cavalli per farli allontanare e, senza cerimonie, spinse Marala all'interno del mastio.

Poi si girò appena in tempo per parare l'assalto di due ophiriani che, scalate a cavallo le macerie del portale, arrivavano al galoppo con le spade sguainate.

Con un balzo, Conan menò un fendente al braccio armato di uno dei due cavalieri e sentì un soddisfacente scricchiolio di carne lacerata e ossa rotte. Poi piroettò su se stesso per scontrarsi con l'altro assalitore, ma a quello ci aveva già pensato Garus, insinuandosi sotto la pancia del cavallo e aprendogliela col pugnale. Al grido di dolore della bestia fece ben presto eco quello del cavaliere, al quale, quando cadde di sella, Conan tranciò una gamba con un colpo solo.

Il successivo assalitore ophiriano fu meno fortunato: il suo cavallo inciampò nelle macerie del portale e lo disarcionò, mandandolo a sbattere contro una pietra aguzza che gli si conficcò nel cranio, aprendoglielo come una noce.

Approfittando della pausa offerta dal cavallo caduto, che con la sua mole bloccava il portale d'accesso, Conan e Garus raccolsero le armi dei nemici morti, notando con particolare soddisfazione che tra esse c'erano due balestre e due faretre piene di quadrelli.

«Dentro!» gridò il cimmero, e i due difensori si infilarono nell'arcata del mastio, appostandosi ai lati dell'apertura, pronti a fronteggiare l'attacco che sarebbe seguito. Marala era ancora ferma a pochi passi di distanza, un piede sul primo gradino della scala che saliva a spirale, le labbra piegate in un sorriso felice, come fosse in trance. Conan se ne accorse, l'afferrò per il braccio e cercò di scuoterla.

«Che ti prende, ragazza?» La sua voce, di solito rude, si era fatta cortese.

«Sai dove ci troviamo?» chiese la regina, di rimando.

«Vicini al confine con l'Aquilonia. Ma, ormai, che importanza ha? Attaccheranno da un momento all'altro e noi non possiamo fuggire.»

Lei mosse una mano a indicare le mura in sfacelo. «Conan, questo è Castel Theringo, dove il mio antenato Alarkar fu tradito.»

Il barbaro era perplesso per la compostezza della regina e per la luce strana che le brillava negli occhi d'ambra, ma c'erano cose più urgenti. Tornò alla soglia, pronto ad accogliere il nemico.

Marala lo seguì, si impossessò delle due balestre e disse a Garus: «Incoccamele tutte e due. Io non ho abbastanza forza per farlo».

Quando le armi furono pronte, Marala le trasportò su per la consunta scala di pietra che sporgeva dalle pareti della torre cilindrica. Alla fine della prima rampa scoprì un pianerottolo minuscolo in cui si apriva una finestrella non più grande di una feritoia.

Poi l'attacco cominciò.

7.
L'armata a cavallo

Conan, Marala e Garus tenevano stancamente la posizione. Per due volte avevano respinto gli assalitori, ma la seconda erano stati quasi sopraffatti da una squadra di lancieri. Per fortuna il vano della porta era talmente stretto che i nemici potevano a stento brandire le lance, mentre Conan e Garus, saliti sulla scala, erano liberi di colpire le teste e le mani degli avversari e di strappargli le armi. Inoltre, i difensori della torre indossavano giachi di maglia pesante, mentre i soldati di Ophir portavano solo leggeri corsetti di cuoio. Rigello aveva preso questa decisione per rendere più veloce l'inseguimento, ma adesso la stava pagando cara perché parecchi dei suoi uomini giacevano in una pozza di sangue.

Marala, alla feritoia del secondo piano, abbatté due cavalieri con altrettanti quadrelli. Non era un balestriere provetto, ma tirando nella massa di nemici che si accalcava sotto di lei per entrare nel torrione, non poteva non colpire il bersaglio. Dopo aver scaricato ambedue le balestre, corse al piano inferiore per farsele ricaricare dall'uno o l'altro dei suoi campioni, in una pausa del combattimento.

Finalmente, l'impossibilità di stanare i tre convinse i cavalieri superstiti a ritirarsi all'esterno del muro di cinta, lasciando sul terreno una massa di morti e moribondi

L’arcata di accesso al mastio era quasi ostruita dai corpi, e le urla e i gemiti formavano un orribile concerto. Conan si fece largo tra quelle rovine umane, perquisendo feriti e morti per impadronirsi delle loro armi.

Il conte Rigello, in sella al suo cavallo ai piedi dell’altura, ricevette con impazienza il rapporto degli ufficiali. La cotta nera era coperta di polvere per il lungo inseguimento e la sua abituale freddezza era incrinata dall’incredibile e ridicola resistenza dei tre fuggiaschi.

Un capitano anziano tirò le redini del suo cavallo, salutò e disse: «Signore, il torrione è inespugnabile. Abbiamo perso una quarantina di uomini nel tentativo di entrare e altri sono moribondi o così gravemente feriti che resteranno storpiati per sempre. Non c’è modo di forzare l’entrata».

«Cento uomini contro tre fuggiaschi, di cui uno è una donna?» ringhiò il conte. «Ve ne farò pentire, quando torneremo a Ianthe!»

«Ma, signore» si difese il capitano, «quel guerriero barbaro è incredibile. È impossibile restare in piedi davanti alla sua spada! E la donna alla finestra, con le balestre... se ci permettessi di abbatterla...»

«No. Lei dobbiamo prenderla viva, a ogni costo. Ma aspetta... quanti balestrieri ci rimangono?»

«Credo una ventina in condizioni di combattere.»

«Allora dateci sotto. Ordina di incoccare le balestre e di risalire la collina a piedi. Falli entrare nel castello piegati in due, in modo da offrire il minimo bersaglio, poi fa loro prendere posizione tutt’intorno al mastio e tirare tutti insieme a un segnale. Se anche uno solo dei difensori cade, i nostri spadaccini potranno precipitarsi dentro e avere la meglio. Mi raccomando. Uccidete gli uomini, ma prendete viva la donna.»

Con le sopracciglia inarcate per il dubbio, il capitano tornò fra gli uomini per predisporre l’attacco. Rigello seguì i preparativi, tirandosi i lunghi baffi e sentendosi già i morbidi cuscini del trono dietro la schiena. Niente, pensava, poteva più fermarlo ormai.

Poi gli occhi del conte si spalancarono. I suoi uomini appiedati stavano risalendo l’altura, quando fra loro e le rovine del castello si materializzò un’apparizione. Era un’armata a cavallo di guerrieri che indossavano armature antiquate, vecchie forse di due secoli.

I soldati di Rigello arretrarono istintivamente, sbalorditi, mentre i nuovi venuti li incalzavano al trotto giù per il declivio, brandendo lance e spade. I balestrieri buttarono via le loro armi, raggiunsero i cavalli e si diedero disordinatamente alla fuga. Gli spadaccini esitarono solo un momento di più, poi se la diedero a gambe come i compagni.

«Mitra!» urlò Rigello, galoppando incontro ai suoi uomini e cercando di fermarli. «Che vi prende? Fermateli! Combattete, codardi! A me! A me!»

Col coraggio della disperazione il conte Rigello spinse il suo destriero su per la collina, aprendosi la strada nell’orda sciamante dei suoi, contro i minacciosi cavalieri sbucati dal nulla. Poi una freccia gli si conficcò nel cranio.

8.
«Forse un giorno le nostre strade s’incontreranno di nuovo»

I tre difensori, ansanti per la corsa, guardavano increduli la fuga degli ophiriani dall’alto delle macerie del portale del castello.

«Bel colpo, ragazza!» gridò Conan, e ridendo aggiunse: «Se un giorno ti stancherai di fare la regina, troverai sempre un posto di balestriere negli eserciti al mio comando». Poi il suo atteggiamento cambiò, e aggrottando le sopracciglia, disse: «Però quest’armata a cavallo che esce dal nulla, caccia via i nostri nemici e sparisce di nuovo non la capisco. Hai fatto qualche magia?».

Marala sorrise, serena. «Sì, la magia della Stella di Khorala. Ai buoni soldati che morirono qui, duecento anni fa, venne negata la possibilità di salvare il regno, allora. Hanno aspettato fino a oggi, quando la Stella, io e... tu che me l’hai restituita, gli abbiamo offerto una seconda occasione. Così hanno compiuto il loro dovere. Adesso Alarkar e i suoi riposeranno in pace, finalmente.»

«Quei cavalieri, Marala... erano uomini di carne e sangue o spettri evocati dalla stregoneria, fantasmi attraverso i quali un uomo potrebbe passare come in un velo di fumo?»

La regina alzò le mani delicate al cielo, e quando si mosse il grande gioiello fiammeggiò del fuoco d’argento racchiuso nell’azzurro.

«Non so, e credo che nessuno lo saprà mai. Ma tu e Garus siete feriti. Lasciate che vi lavi e vi medichi come meglio posso.

Condusse i due guerrieri, che adesso erano disarmati e zoppicavano per la stanchezza, fino al torrentello che scorreva allegramente ai piedi dell’altura prima di gettarsi nel fiume più lontano. Li aiutò a lavare i corpi provati dalla battaglia e fasciò le ferite con pezzi di stoffa strappati ai vestiti dei morti.

Finalmente ristorato, Conan chiese: «Che cosa farai adesso, signora? Rigello è morto, ma altri cercheranno di imporsi al re».

Marala legò l’ultima benda e si morse un labbro, pensierosa.

«La Stella mi aiuterà a radunare intorno a me gli uomini onesti, anche se temo che a Ophir non ne siano rimasti molti... Non fra i nobili, per lo meno. Tutti quelli che conosco sono avidi e senza scrupoli, come Rigello. Ma non dispero, perché la Stella...» S’interruppe di colpo, guardandosi la mano. «L’anello! Dov’è l’anello? Deve essermi scivolato dal dito quando ho immerso le mani nell’acqua!»

Lo cercarono fino al tramonto, sia nell’acqua sia lungo le sponde; ma la Stella di Khorala non fu ritrovata. La corrente doveva averla trasportata a valle o capricciosamente seppellita nella sabbia d’argento. Quando abbandonarono le ricerche, Marala scoppiò in lacrime.

«L’avevo appena ritrovata e l’ho subito persa di nuovo!»

Conan la strinse nelle forti braccia e cercò di confortarla, dicendo: «Su, su, ragazza! A me, la magia non è mai piaciuta troppo. Non puoi farci affidamento».

«Questo cambia tutto» disse Marala, quando le lacrime finirono di scorrere. «Con la Stella mi restava ancora qualche speranza, ma senza di essa non ho nessuna probabilità di riuscita. Quanto a Moranthes, nemmeno Mitra potrebbe farne un vero

uomo. Me ne andrò a vivere in Aquilonia, dove mi restano alcuni parenti, e che gli uomini di Ophir difendano i loro feudi senza di me. Che Mitra aiuti il popolo!»

«Hai abbastanza denaro?» chiese Conan bruscamente, ma dispiaciuto per lei.

«Aspetta un attimo e te lo mostrerò» rispose la regina con l'ombra di un sorriso.

Girò le spalle ai due uomini e si slacciò da sotto le vesti una cintura damascata su cui erano cucite una miriade di tasche non più grandi di un'unghia. In ogni tasca brillavano monete d'oro e pietre preziose a profusione.

«Ti basteranno» borbottò il cimmero, «se un ladro non ti alleggerirà prima.»

«Per questo conto sull'aiuto di Garus.» Marala si rivolse al capitano e gli disse, gentilmente: «Tu vieni in esilio con me, vero?».

«Mia signora» sorrise l'anziano soldato, «ti seguirei anche all'inferno.»

«Ti ringrazio, leale amico» disse la regina con un cenno regale. «E tu, Conan? Non posso più darti il grado di generale che ti avevo promesso. Vuoi venire in Aquilonia con me?»

Conan scosse cupamente la testa. «Anch'io ho cambiato i miei piani. Me ne andrò a nord, nella mia terra natale, ancora una volta.»

Marala studiò l'aria solenne del barbaro. «Non mi sembra che la prospettiva ti alletti molto. Hai paura di tornare?»

La risata rauca di Conan risuonò come lo schianto del ferro sul ferro. «A parte la stregoneria e qualche essere soprannaturale che mi è capitato d'incontrare, io non temo niente e nessuno. Forse avrò qualche guaio per via di una vecchia faida, ma questo non mi preoccupa. È solo che... be', la Cimmeria è un posto un po' monotono dopo che sei stato nei regni del sud.»

Prese nelle sue le mani di Marala, Conan contemplò per l'ultima volta i capelli d'oro che incorniciavano il viso a forma di cuore, il magnifico seno, il portamento orgoglioso e aggraziato. I suoi occhi bruciavano di desiderio e la sua voce si fece più confidenziale: «Si dice che una dolce compagnia accorci le miglia e scaldi il cuore solitario».

Garus, che li osservava, s'irrigidì. Marala si liberò gentilmente le mani dalla stretta del cimmero e scosse l'adorabile testa.

«Finché Moranthes vivrà e io sarò sua moglie, terrò fede ai miei voti. Ma né l'una né l'altra condizione dureranno in eterno.» Sorrise, un po' triste. «Perché te ne vai in quel nord desolato, se non ti piace? I regni hyboriani offrono molte occasioni a un uomo coraggioso e generoso come te.»

«Vado a fare una visita.»

«A chi? A qualche amore dei giorni passati?»

Conan diede un'occhiata fredda alla regina Marala, ma i suoi occhi blu tradivano un doloroso disappunto. «Diciamo che vado a trovare una vecchia donna. Chi sia, è affar mio. Ma quando sarai in Aquilonia dove ti sistemerai? Forse un giorno le nostre strade s'incontreranno di nuovo.»

Marala gli rivolse un caldo sorriso. «I miei parenti abitano nella contea di Albiona, vicino a Tarantia. Sono anziani e non hanno avuto figli. Mi considerano la loro bambina. Intendono lasciarmi erede delle loro terre e del titolo. Io non sono più la regina di Ophir, ma un giorno gli uomini mi chiameranno contessa Albiona!»

Il gioiello nella torre

di Lin Carter e L. Sprague de Camp

Dopo una visita nella natia Cimmeria, Conan ritorna fra i kozaki*, e quando il nuovo re di Turan, l'energico Yezdigerd, fa piazza pulita delle loro bande, il barbaro si arruola come mercenario in Iranistan e vagabonda in oriente. Tornato in occidente, scopre una città di morti viventi e per un breve periodo governa un impero nero nel deserto a sud della Stygia.*

Dopo le avventure narrate nei Tamburi di Tombalku[16]*, Conan va nelle pianure del sud verso gli altri regni neri dove è conosciuto come Amra il Leone. Poi raggiunge la costa che in passato ha saccheggiato insieme a Bêlit, la piratessa, e finalmente, al largo del promontorio su cui siede in paziente attesa affilando la spada, appare una nave di pirati delle isola Baracha, un arcipelago non lontano dalle coste di Argos e della Zingara. La fama di Conan è giunta anche alle loro orecchie, quindi i pirati accettano volentieri la sua spada e la sua esperienza. Quando si unisce ai barachani Conan è sui trentacinque anni. Rimarrà con loro per qualche tempo, e il racconto che segue è una delle molte avventure di tale periodo.*

1.
Morte nel vento

La prima scialuppa approdò sulla spiaggia gialla poco prima del tramonto, mentre il cielo a occidente era una vampa di fuoco scarlatto. Quando la barca raggiunse l'acqua bassa, i marinai, diguazzando tra le onde, la tirarono in secca per evitare che la marea la riportasse al largo.

Erano un'accozzaglia di uomini poco raccomandabili, per la maggior parte argosiani con le spalle quadrate e i capelli bruni o rossicci. Non mancavano tuttavia zingarani dalle gambe magre e la chioma d'ebano, né shemiti scattanti e muscolosi, col naso a uncino e barbe così nere che sembravano blu. Tutti portavano una specie di rozza divisa marinaresca, ma alcuni giravano a piedi nudi mentre altri calzavano gambali alti, ben ingrassati. Nelle fusciacche scarlatte che portavano alla vita, erano infilate sciabole, scimitarre o pugnali.

Assieme ai pirati sbarcò un unico stygiano: un uomo magro dalla pelle scura, le labbra piccole, il cranio pelato e gli occhi neri come giaietto. Indossava una tunica corta e un paio di sandali. Era Mena l'incantatore, ma nonostante il nome e le apparenze era stygiano solo a metà, poiché si trattava di un bastardo generato da un vagabondo shemita e una donna di Khemi, la città più esterna della sinistra Stygia.

[16] Nel volume *Conan l'avventuriero*, Editrice Nord, Milano 1974. (*N.d.T.*)

A un ordine del loro capo, gli uomini tirarono l'imbarcazione, per nasconderla, fino alle propaggini della giungla dove gli alberi erano come un muro impenetrabile e la marea non osava avventurarsi.

L'uomo che dava gli ordini non era un argosiano e nemmeno uno zingariano, ma un cimmero venuto dalle fredde montagne del nord. Era un vero colosso che indossava una tunica di cuoio e un paio di brache di seta a sbuffo. Al fianco gli pendeva una scimitarra, mentre infilato nella fusciacca c'era un lungo coltello. Era molto alto, col petto ampio, le braccia potenti e i muscoli guizzanti sotto la pelle. A differenza degli altri pirati non portava barba e la zazzera corvina gli arrivava al collo. Aveva un'aria truce: sotto le sopracciglia nere gli occhi blu brillavano come i fuochi di un vulcano. Si chiamava Conan.

Una seconda scialuppa si era intanto avvicinata silenziosamente sulle acque azzurre della baia. Dietro di essa, ritagliata contro lo sfondo fiammeggiante del cielo, era ancorata l'agile caracca *Falco.* Quando anche questa seconda scialuppa toccò riva, gli uomini la trasportarono al riparo accanto alla prima. Il comandante del secondo equipaggio raggiunse Conan, e insieme i due rimasero a sorvegliare gli uomini che sistemavano grandi foglie di palma sugli scafi per nasconderli completamente.

Il nuovo arrivato era uno zingariano purosangue, magro ed elegante, con la pelle olivastra e un naso aquilino che sembrava sottolineare le sue maniere arroganti. Un paio di mustacchi e un pizzetto gli incorniciavano la bocca stretta e il mento appuntito. Si chiamava Gonzago e godeva di una certa fama fra i barachani. Era lui il comandante della Falco. Nell'ultimo mese Conan era diventato il suo secondo.

«Raduna gli uomini e seguimi» disse.

Il cimmero annuì e alzò un braccio per richiamare i pirati, ma l'incantatore glielo afferrò, impedendogli il gesto.

«Che ti prende?» chiese Conan senza eccessiva cortesia.

Non gli piacevano i lineamenti volpini dello scuro stygiano né gli piacevano la sua testa pelata e gli occhi neri, opachi. Ma, del resto, detestava tutti i maghi.

«C'è la morte» sussurrò l'incantatore. «Sento la morte nel vento...»

«Sta' zitto, sciocco! Metterai paura agli uomini!» borbottò Conan. Sapeva che i barachani erano rissosi e indisciplinati ma soprattutto superstiziosi, e ancora una volta desiderò che il capitano Gonzago gli avesse dato retta e non avesse arruolato lo stregone. Comunque, il comandante era Gonzago, non lui, Conan.

«Perché ti sei fermato?» Gonzago era tornato indietro a grandi passi. «Ci resta un'ora scarsa di luce, e dobbiamo attraversare quella maledetta giungla prima di arrivare alla torre. Ogni secondo che passa è sprecato. Fai muovere gli uomini!»

Conan riferì quello che gli aveva detto il mago, e il capitano spostò gli occhi su Mena.

«Non puoi essere più preciso, tu? Che specie di morte senti? E di chi, e da che direzione?»

Mena scosse la testa, lo sguardo spiritato, impenetrabile. «Non potrei dirlo» rispose. «Ma rimpiango di essere venuto con voi su quest'isola nera. Mastro Siptah è un principe fra i maghi e i suoi incantesimi sono molto più potenti dei miei.

Gonzago bestemmiò. Conan, immobile, studiava il paesaggio intorno a lui, le braccia incrociate sul petto. Ma la sabbia gialla sembrava del tutto innocua e normale, e così pure il mare azzurro e il cielo incendiato dal tramonto. Solo la giungla, minacciosa e piena di ombre, poteva incutere timore. E tuttavia anche quella era una minaccia naturale, la vecchia paura di ciò che è inesplorato, ferino, selvaggio, perché quello era il regno degli occhi che luccicano come fiammelle affamate tra la vegetazione, delle vipere che strisciano fra i tronchi caduti, delle sabbie mobili, delle febbri, dei selvaggi ostili e degli improvvisi uragani.

Ma nessuno di quei pericoli giustificava le parole dell'incantatore, perché erano rischi che un pirata sa benissimo di dover correre. Fino a quel momento il tempo era stato buono, e quanto ai selvaggi pericolosi, non avevano visto segno di abitazioni umane. L'esperienza diceva inoltre a Conan che le isole di dimensioni limitate difficilmente ospitano animali feroci.

Eppure, il mago sentiva l'odore della morte nel vento; ed è risaputo che i maghi avvertono pericoli di cui gli altri uomini non sanno nulla.

2.
Il gioiello stregato

Prima che la notte stendesse il suo manto buio sugli ultimi sprazzi di luce, i pirati raggiunsero la parte opposta dell'isola. Due uomini all'avanguardia avevano aperto il cammino con i machete, falciando e segnando qua e là i tronchi degli alberi per ritrovare la strada al ritorno. Quando erano stati stanchi, altri due ne avevano preso il posto, e così la ciurma aveva avanzato a passo spedito, senza rallentare.

Il tragitto non si era rivelato particolarmente difficile o pericoloso, e non era successo niente che giustificasse la cupa profezia di Mena: le creature più spaventose che avevano incontrato erano una famigliola di porci selvatici, qualche chiassoso pappagallo variopinto e un serpente acciambellato su una radice che, quando li aveva sentiti arrivare, era strisciato via velocemente.

Tutto era così tranquillo che Conan cominciò ad avvertire un'ansia crescente. Nell'aria stessa sentiva la fredda minaccia di un pericolo invisibile e anche lui, proprio come il mago stygiano, desiderò di non aver mai intrapreso quel viaggio. Perché la torre che svettava alta su di loro, molto più alta delle cime degli alberi, era stata costruita su quell'isola senza nome molto prima di quanto l'uomo potesse ricordare.

Nelle taverne della costa si raccontava che fosse abitata da uno stregone stygiano, Siptah, e dalle strane creature di altre sfere e altri mondi che egli era in grado di evocare con gli incantesimi. I pirati dell'arcipelago sostenevano che lo stregone aveva accumulato un tesoro favoloso, messo insieme nel corso degli anni, grazie ai tributi delle anime che si erano rivolte a lui per ottenere consiglio o assistenza soprannaturale. Ma non era per il tesoro che Gonzago aveva deciso di attaccare la torre dello stregone.

Le leggende parlavano di un gioiello misterioso che il mago aveva sottratto molto tempo addietro alle profondità di una tomba vuota. Si diceva che fosse *un* cristallo

luccicante, di enormi proporzioni, su cui erano incisi arcani geroglifici di una lingua sconosciuta a ogni uomo vivente. Immensi e favolosi erano i poteri del gioiello, e i mercanti e i marinai dei porti di Shem e Zingara sussurravano che, con l'aiuto della segreta magia della gemma, Siptah potesse comandare gli spiriti dell'aria, della terra, del fuoco, dell'acqua e i demoni più infidi del mondo ctonio.

I navigatori che avevano comprato la protezione di Siptah non avevano più problemi in mare e attraccavano sempre in porti ospitali. Non c'era tempesta né marea che potesse preoccuparli, le loro navi non venivano fermate dalla bonaccia né cadevano preda dei feroci mostri degli abissi. I principi mercanti delle città costiere avrebbero offerto una fortuna in cambio del gioiello, perché con il suo potere si sarebbero assicurata l'amicizia del mare senza dover pagare l'esoso tributo preteso dallo stregone. E Siptah, privato della gemma, non avrebbe potuto vendicarsi, perché solo il tocco del cristallo incantato gli consentiva di evocare gli spiriti e i demoni.

Negli ultimi tempi era circolata la voce che lo stregone fosse morto, dato che molti mesi erano passati senza che i mercanti della costa ricevessero richieste di tributi e anche più tempo dall'ultima volta che il mago aveva esaudito le loro petizioni. Certo che, se fosse stato vivo, Siptah avrebbe avuto un'età incalcolabile; ma si sa che i maghi vivono più a lungo degli uomini normali e sanno tenere a bada la vecchiezza e la morte con i loro arcani poteri.

Alla fine, desideroso di sottrarsi alla rapacità del vecchio stregone e di ereditarne il dominio sugli elementi, un gruppo di mercanti aveva affidato al più celebre capitano pirata il compito di trafugare il gioiello. Se Siptah era morto davvero, il possesso del cristallo diventava ancora più urgente, perché avrebbe potuto appropriarsene un mago più esoso. E a quella pietra, tutti lo sapevano, erano legati gli spiriti di Stygia...

A Gonzago l'idea era piaciuta, e aveva solleticato insieme la sua cupidigia. Il piano dei mercanti gli aveva messo una voglia incontenibile di rubare il gioiello, a costo di strapparlo dalle mani mummificate dello stregone, perché se i suoi clienti erano disposti a pagare così bene, quanto avrebbe sborsato un altro mago per ottenere i poteri di Siptah? Molto, molto di più.

Ma il pirata non era uno sciocco. I maghi sono pericolosi, e difficilmente gli uomini sopravvivono per godersi i tesori sottratti ai praticanti delle arti nere. Doveva stare molto attento.

3.
Sangue sulla sabbia

Gonzago aveva incontrato la prima volta Mena in una taverna del porto di Messantia. Gli era venuta un'idea sublime, che aveva maggiormente infiammato la sua cupidigia, se possibile: cosa c'era di meglio che combattere la stregoneria con la stregoneria? Aveva quindi comprato i servigi dell'incantatore e aveva fatto allestire la Falco per il viaggio all'isola solitaria.

E adesso, mentre i pirati percorrevano gli ultimi metri di giungla che li separavano dalla spiaggia orientale e dalla torre, il capitano seppe che il piano da lui studiato era ottimo. Avevano gettato l'ancora sul lato opposto dell'isola per evitare che dalla torre

qualcuno potesse vedere la caracca o le scialuppe. Erano riusciti ad attraversare la giungla senza perdite di vite umane e senza essere scoperti dal temuto stregone (se era ancora vivo, poi), e adesso che il mare verde-blu era di nuovo in vista non restava che correre alla torre, entrarci in un modo o nell'altro e impadronirsi del gioiello e degli altri tesori del vecchio stregone.

Ma Gonzago non era sopravvissuto fino ad allora, esercitando il suo pericoloso mestiere, grazie all'impulsività. Perciò decise di agire con cautela. Chiamò l'incantatore stygiano e gli chiese: «Mastro Mena, puoi lanciare su di noi un incantesimo che ci protegga dalla magia di Siptah?».

L'altro si strinse nelle spalle. «Posso tutt'al più velargli la visione e impedirgli di percepire il nostro arrivo finché non sarà troppo tardi.»

Gonzago sogghignò e i denti candidi lampeggiarono nel viso olivastro. «Come hai fatto nella taverna?»

Era stato proprio quel trucco, un incantesimo di invisibilità, che aveva convinto il pirata a ingaggiare Mena. Questi annuì, chinando il cranio calvo.

Senza aggiungere altro, l'incantatore raccolse alcuni rami secchi e accese un focherello ai margini della giungla, in un punto riparato proprio dove gli alberi terminavano e cominciava la sabbia che correva fino al mare. Sotto lo sguardo incuriosito dei pirati, Mena estrasse dalla cintura alcuni sacchetti di cuoio e con un cucchiaino d'argento versò certe polverine colorate in un pentolino di rame. Quando i rami si furono trasformai in uno strato di tizzoni ardenti, vi mise sopra il pentolino e un vapore denso e pungente si alzò in direzione del mare, trasportato dal vento della sera.

Conan annusò l'odore poco familiare e sputò. Non gli piacevano le stregonerie! Lui avrebbe attaccato la torre con la spada in pugno, in testa a una banda di spadaccini senza paura. Ma poiché il comandante era Gonzago, frenò la lingua e rimase a guardare.

Mena era seduto a gambe incrociate davanti al mucchietto di carboni, mentre le polveri sconosciute si mescolavano e si fondevano nel pentolino di rame, inviando fumi profumati nella brezza della sera. Con le braccia incrociate sul petto l'incantatore salmodiava un incantesimo in una lingua sibilante, e i tizzoni scarlatti proiettavano una fantastica luce rosata sulla sua faccia scavata, dandogli l'aspetto di un teschio vivente. Sprofondate nelle occhiaie, le pupille del mago luccicavano come i fantasmi di stelle morte da lungo tempo. Si piegò a osservare il miscuglio che bolliva nel pentolino e la salmodia divenne un debole sussurro.

Poi il cerimoniale si interruppe, e con un dito Mena fece segno a Gonzago di avvicinarsi. Quando il capitano piegò la testa per ascoltarlo, sussurrò: «Tu e i tuoi uomini dovete allontanarvi. L'ultima parte dell'incantesimo richiede la più assoluta solitudine».

Il pirata annuì e riportò gli uomini nella foresta, lungo il sentiero che avevano aperto arrivando. Quando il mago fu fuori vista, tutti si sedettero su tronchi caduti o si distesero sulla nuda terra, puntellandosi sui gomiti. Restarono oziosamente in attesa che il mago li chiamasse, acchiappando insetti.

Il tempo passò. Gli ultimi bagliori di luce scomparvero dal cielo. Poi un grido rauco interruppe la quiete della sera.

Con una mezza imprecazione, Gonzago e Conan corsero alla piccola spianata dove lo stygiano si era messo al lavoro; ma quando arrivarono Mena era riverso al suolo accanto al falò.

Stavolta Gonzago non poté trattenere una bestemmia, poi si chinò sul corpo del mago e lo rivoltò. Quello che vide al pallido bagliore dei tizzoni fu qualcosa che gli fece implorare con tutta la forza di cui era capace gli dèi dimenticati della sua giovinezza: qualcuno aveva tagliato la gola allo stygiano e il sangue che ne sprizzava stava imbevendo il fertile humus della foresta.

Questo, pensò Conan, poteva significare due cose: o che Siptah era ancora vivo a guardia dei suoi tesori o che gli spiriti del terribile gioiello lo servivano anche dopo morto. In ogni caso, non c'era di che stare allegri.

Gonzago fissava l'orrenda figura ai suoi piedi, mentre il sangue continuava a ruscellare dalla ferita simile a una bocca spalancata. La ciurma che li aveva seguiti cominciò a borbottare. Tutti gli occhi erano sbarrati e cercavano di vedere nella penombra rossastra.

Il capo dei pirati si sedette sulla sabbia. Conan, che rabbrividiva nonostante l'aria tiepida, non parlò. Mena aveva detto la verità quando aveva sentito odore di morte nel vento.

4.
Dove nessuno può entrare

Gli uomini non volevano tornare alla nave a mani vuote, anche se tutti percepivano il freddo alito del pericolo. Quanto a Gonzago, era deciso ad attaccare la torre, convinto che il ferro avrebbe avuto ragione di qualunque stregoneria. Condusse quindi gli uomini oltre la vegetazione caotica che costituiva l'ultimo lembo di giungla e sbucò sulla spiaggia dove le prime stelle brillavano su un mare scuro e immobile.

Sbigottiti per la morte del mago, i pirati seguirono la riva paralleli alla foresta, parlando fra loro a sussurri. A un certo punto, Conan si trovò davanti una specie di barriera di erba alta che copriva un piccolo promontorio, spartì gli steli e osservò la spiaggia che si stendeva come un nastro d'argento sotto la debole luce delle stelle lontane e noncuranti. Pochi suoni rompevano l'uniforme sussurro della notte: lo sciabordio delle onde sulla sabbia, il grido di un gabbiano, il ronzio degli insetti notturni.

A un tiro di freccia da lui, sulla spiaggia deserta, sorgeva una costruzione nera, simile a un dito puntato verso l'alto, che trapassava il cielo pieno di stelle e che a oriente cominciava già a impallidire. Una falce di luna sorse sul paesaggio marino e si mosse lentamente nel cielo trasformando la torre in una sagoma d'inchiostro ritagliata contro lo sfondo argentato. Era un semplice cilindro snello, affusolato verso la cima, poco prima della quale era circondato da uno stretto terrazzino. La guglia vera e propria cominciava dopo questa sporgenza.

Non c'era alcun segno di vita né si vedevano luci, nella torre, che sembrava abbandonata e deserta. Ma nei luoghi di magia i sensi possono ingannare. D'altra parte, pensava Conan cupamente, qualcuno o qualcosa aveva ucciso l'incantatore stygiano. Non restava altro da fare che attaccare la torre, anche se i pirati erano sicuri

che Siptah era al corrente della loro presenza. Poiché il vantaggio della sorpresa era svanito, tanto valeva non perdere altro tempo con inutili misure di segretezza.

Gonzago ordinò ai suoi uomini di abbattere una palma, di scavare nel tronco opportune tacche e di assicurarvi pezzi di rami robusti, come pioli. Poi, sotto la luna calante, portarono quella scala improvvisata alla base della torre nera. Ma, arrivati ai piedi della costruzione, si fermarono e si guardarono l'un l'altro sbalorditi: la torre di Siptah non aveva né porte né finestre e le pareti di basalto nero correvano lisce, senza la minima apertura, dalle fondamenta fino al parapetto che coronava la sommità. Gli uomini aguzzarono invano gli occhi: la prima impressione era stata quella giusta. Non c'era nemmeno una feritoia.

«Crom e Mitra!» bestemmiò Conan, scuotendo la chioma. «Come fa? Ha le ali?»

«Solo Set lo sa» brontolò Gonzago.

«Forse potremmo arrivare in cima usando un grappino di arrembaggio» suggerì il cimmero.

Ma il capitano replicò sconfortato: «No, è troppo alta».

Esplorarono la base del monolito, ma non trovarono niente che fosse utile. La torre si innalzava nel cielo da un massiccio piedistallo di roccia che durante l'alta marea veniva coperto dalle onde. Non c'era nessuna possibilità di entrare, da quella parte.

Eppure un ingresso doveva esistere, per quanto ben nascosto: ogni dimora (se quella era una dimora) deve avere una via di accesso e di uscita. Gonzago rimase silenzioso per un po', mordendosi il labbro inferiore, mentre il vento gli agitava il mantello nero.

«Torniamo indietro, ragazzi» disse alla fine. «Non possiamo fare niente finché è notte, e poi ci vogliono attrezzi e un piano. Ci accamperemo a due tiri d'arco da questa torre maledetta, per non far venire tentazioni a un eventuale arciere appostato lassù. Aspetteremo l'alba al riparo della giungla.»

Scoraggiati, i predoni del mare ripercorsero il tratto di spiaggia. Dovevano obbedire, ma nella decisione di Gonzago c'era qualcosa che li confortava. Nessuno, osservò Conan con amaro umorismo, era sembrato troppo ansioso di andare a stanare lo stregone nel suo rifugio: come si sa, non porta bene svegliare l'orso che dorme.

I pirati si accamparono in una piccola radura, poco distante dalla spiaggia, dietro le prime file di alberi. Conan ordinò a qualcuno di raccogliere legna secca per accendere il fuoco, mentre Gonzago mandava un paio di uomini alle scialuppe, dall'altra parte dell'isola. Avrebbero dovuto informare il primo ufficiale, un argosiano di nome Borus, di tutto quello che era successo sulla terraferma, e farsi dare asce, martelli, scalpelli, trapani e altri attrezzi necessari per attaccare la torre. Inoltre occorrevano cibo e fiasche di vino per ricostituire le scorte alimentari.

Tutti gli altri si sistemarono intorno al fuoco e si misero a cuocere la carne che si erano portata dietro. Qualcuno borbottava per la carenza di acqua, ma le lamentele erano contenute perché il capitano, che non aveva un carattere facile nemmeno in tempi normali, adesso era in preda a una fredda collera. Mentre i suoi uomini cedevano al sonno, lui se ne stava seduto per suo conto, avvolto nel mantello nero, a meditare tutto imbronciato.

Conan collocò le sentinelle, poi andò nel punto in cui aveva scelto di dormire. Conficcò la scimitarra nel terreno, a portata di mano, e appoggiò la schiena contro una palma preparandosi a riposare. Ma il sonno stentava a venire per il gigantesco barbaro.

Le onde amichevoli cessarono di chiacchierare e la giungla, come un mostro accucciato e pronto al balzo, rimase a osservare in silenzio. Aspettava. Ma che cosa aspettava? Conan non lo sapeva, però si sentiva teso ed era pronto a qualunque evenienza. I suoi sensi affinati di barbaro sentivano il pericolo nell'aria misteriosa della notte.

C'era qualcosa, là fuori, ecco quello che sapeva. Qualcosa che li braccava.

5.
L'incubo

Verso mezzanotte, finalmente, il cimmero si addormentò, ma il suo sonno fu disturbato da sogni strani e caotici. Su tutto incombeva un senso di minaccioso presentimento, e tra le nebbie dell'incoscienza Conan vide una spiaggia su cui lui stesso e altri uomini dormivano con la spada al fianco. I suoi compagni erano una masnada di bucanieri, non diversi da quelli della realtà, ma le loro facce non gli erano familiari.

Poté riconoscere solo un uomo: era un tipo magro ed elegante, dal portamento aristocratico, con la lunga mascella e gli svegli occhi gelidi di capitan Gonzago.

Nel sonno parve a Conan che Gonzago, avvolto nel lungo mantello, stesse seduto su un tronco e meditasse davanti ai carboni di un fuoco morente. Poi, sotto gli occhi del cimmero – o quelli della sua mente, immersa nel sonno – si materializzò un'altra figura che sembrava sbucata dal buio al confine della giungla. Come l'uomo seduto, anche lo straniero indossava un lungo mantello nero che lo nascondeva completamente.

Si poteva solo dire che aveva una sagoma alta e magra, ma sgraziata, sebbene senza nessuna apparente deformità. Forse erano le spalle alte, ingobbite, che gli davano quell'aspetto abnorme, oppure la mascella ossuta, o gli occhi gialli che scintillavano attraverso la maschera che gli copriva il volto, dandogli l'aspetto feroce di una belva. Tuttavia, intorno all'essere immobile, aleggiava l'aura di una malignità senza nome che lo avvolgeva altrettanto strettamente del mantello.

Sebbene Conan, nel sogno, vedesse sia l'uomo seduto a meditare, sia la figura sconosciuta incombente, Gonzago non sembrava essersi accorto di quella presenza aliena e mascherata alle proprie spalle. Poi, nel cervello del barbaro si accese la fiamma dell'apprensione: sempre nelle spire della visione, lottò per avvertire il capitano del pericolo, ma non poté parlare né muoversi né attirare l'attenzione di Gonzago, che continuava a restare immobile accanto al fuoco.

Con incredibile rapidità, la figura ammantata si mosse e uscì dalla giungla con gli occhi d'ambra gialla che bruciavano nel buio. Arrivò in un lampo dietro l'ignaro Gonzago, allungando due braccia magrissime, che terminavano in dita contratte

simili agli artigli di un mostruoso uccello da preda: non c'era dubbio che se ne sarebbe servito per lacerare e strappare la carne.

E in quel momento Conan si rese conto che le braccia non erano affatto braccia, e che quelle che gli erano sembrate le pieghe di un lungo mantello erano le ali raccolte di un gigantesco pipistrello.

Ancora una volta, Conan lottò con il suo stesso sogno per uscirne, per svegliarsi e urlare un avvertimento al capitano immobile. Ma l'apparizione maligna delle tenebre era già sulla sua vittima con zanne e artigli snudati.

Allora un urlo ruppe l'innaturale quiete della notte, mandando in frantumi il sogno come una coppa di cristallo. Per un istante senza tempo Conan rimase immobile contro la sua palma, non sapendo se fosse ormai sveglio o ancora intrappolato nell'incubo.

L'urlo rauco, disperato, svegliò anche gli altri pirati con la stessa violenza con cui aveva strappato il barbaro al suo sonno infestato di visioni. Il cimmero afferrò la scimitarra e balzò in piedi per cercare la causa dell'urlo che lo aveva svegliato. I suoi compagni si alzarono barcollando, cercarono le armi e cominciarono a fare domande confuse.

La luna era alta nel cielo e alla sua luce opalescente i bucanieri fissarono la figura accasciata del loro comandante: Gonzago sedeva immobile e silenzioso sul suo tronco davanti ai carboni grigi, la testa sulle ginocchia. Solo lui non era stato svegliato dal grido che ancora echeggiava nella brezza: doveva essere immerso in sogni profondi.

Ma un brivido di premonizione superstiziosa corse su per la nuca di Conan che si avvicinò al comandante e lo scosse per una spalla. Gonzago cadde in avanti come una bambola di stracci, la testa piegata su una spalla. E Conan seppe chi aveva lanciato quell'urlo disperato e seppe anche che non erano soli sull'isola. La gola del capitano, come quella di Mena, era stata squarciata da qualcosa che poteva essere solo un coltello a uncino o l'artiglio di un fantastico uccello da preda. Dalla maschera di sangue che una volta era stata una faccia, gli occhi spalancati guardavano senza vedere.

6.
Morte al chiaro di luna

Per il resto della notte nessuno riuscì più a dormire, poiché nemmeno il più coraggioso voleva rischiare di essere sorpreso nel sonno dal misterioso assassino. Così gli uomini si riunirono in cerchio, raccolsero altra legna e riattizzarono il fuoco. Le fiamme si levarono alte e il fumo velò le stelle distanti e gelide.

Conan non aveva parlato del suo sogno anche se non sapeva spiegarsi il motivo di quella reticenza. Forse era per non spaventare troppo gli uomini, già impressionati dalla morte del mago e del loro capitano. A quel punto il capo era lui, e sarebbe stato incauto alimentare le paure superstiziose della ciurma. Se si fossero messi in testa che

un fantasma assassino si aggirava per gli oscuri recessi della giungla, nemmeno un gigante come lui avrebbe potuto tenerli a bada.

Con la morte di Gonzago il comando della spedizione passava a Conan, perché Borus, il primo ufficiale della Falco, era rimasto a bordo della nave ancorata sul lato opposto dell'isola. Ma il fardello di quella missione era troppo pesante anche per le spalle titaniche del barbaro.

Conan piazzò sentinelle fresche, due volte più numerose di prima, e le avvertì di stare con gli occhi bene aperti. La morte di Gonzago, disse agli uomini per rassicurarli, era stata provocata da una belva sconosciuta che forse era ancora nei paraggi.

Il cimmero non era completamente convinto della falsità della sua affermazione. In fondo, un sogno è un sogno, nient'altro; eppure lui non aveva mai deriso coloro che traevano presagi dalle visioni notturne. Comunque, la cosa più probabile era che l'assassino fosse solo un animale sconosciuto che in qualche modo era arrivato fin là dalle coste della Stygia. Non c'era da escludere nemmeno che uno dei pirati, che magari aveva un conto da regolare con il comandante, gli fosse saltato alle spalle e gli avesse tagliato la gola. D'altra parte, se il mostro che lui aveva sognato esisteva realmente, doveva trattarsi del frutto di un insano esperimento di Siptah. Chi poteva dire che razza di creature vivessero in quell'isola malsana e senza nome?

A questo pensava il barbaro, seduto fra gli uomini insonni intorno al fuoco. Poi un urlo d'orrore strozzato lacerò nuovamente il silenzio della notte.

Il tocco gelido di un atroce presentimento fece rabbrividire Conan, che balzò in piedi con la spada snudata. Una forma indistinta uscì correndo dalla vegetazione e si fermò davanti a lui senza parlare.

Non era la cosa alata con gli occhi d'ambra, non era il mostro dalle spalle curve e ossute, ma una delle sentinelle, un argosiano di nome Fabio. La faccia dell'uomo era pallida come quella di un fantasma, e tutto ciò che riusciva a fare era puntare un dito tremante verso la giungla. Conan ordinò seccamente agli altri di restare dov'erano e segui la sentinella nell'intrico dei cespugli.

Lungo lo stretto sentiero che si erano aperti nella vegetazione il giorno prima, il gigantesco cimmero si muoveva con l'agilità di un felino, frugando le tenebre con gli occhi blu e annusando l'aria in cerca di una traccia olfattiva. Poi Fabio si fermò e indicò qualcosa.

La luce lunare che pioveva a chiazze fra i rami rivelò due uomini stesi al suolo. Conan si chinò e rivoltò i corpi, ma era già. sicuro della causa della loro morte. Erano i due marinai mandati a prendere attrezzi e provviste, perché vicino ai corpi giacevano due grossi fagotti. Una fine orrenda li aveva attesi nella giungla, e i volti erano maciullati, quasi irriconoscibili.

Conan aggrottò la fronte e s'inginocchiò, bagnando la punta delle dita nel sangue: era fresco e caldo e cominciava appena a coagularsi. Quei disgraziati erano morti da un quarto d'ora, non di più, e la mano (o l'artiglio) che li aveva straziati era lo stesso che aveva ucciso il capitano.

7.
L’orrore alato

Conan e Fabio tornarono velocemente alla piccola radura dove la ciurma li aspettava terrorizzata. A quel punto non c’era più motivo di tacere agli uomini la natura della cosa che per tre volte li aveva attaccati dalle tenebre. E poi la sentinella aveva visto l’assassino ancora chino sulle sue vittime.

Fu proprio Fabio a fare il resoconto ai compagni, balbettando: «Era come un uomo alto... un uomo con le ali... senza capelli, con gli occhi gialli come i gatti e un muso lungo a becco. Prima ho pensato che avesse un mantello, ma poi ha allargato le braccia, così, e ho visto che il mantello erano due ali, ali nere, come quelle di un pipistrello enorme».

«Quanto era alto?» chiese Conan.

Fabio si strinse nelle spalle. «Più alto di te.»

«Che cosa ha fatto, poi?»

«Gli ha tagliato la gola con gli artigli che sporgono dalle ali, poi... è volato via nell’aria ed è scomparso» disse Fabio umettandosi le labbra.

Conan rimase in silenzio, con un’espressione truce. Gli uomini si guardavano l’un l’altro, spaventati, perché non si era mai sentito di un pipistrello grande come un uomo che tagliava gole nel buio della notte. Era incredibile, eppure c’erano tre cadaveri che confermavano il racconto della sentinella, senza contare Mena.

«È Siptah in persona, vero, Conan?» chiese un pirata.

Conan scosse la chioma corvina. «Da quello che ho sentito, Siptah è uno stregone stygiano, niente di più. Un uomo come voi e me, anche se conosce le arti nere.»

«Allora, che razza di animale è?»

«Non lo so» borbottò il cimmero. «Forse un demonio che Siptah ha evocato dai crateri dell’inferno per fare la guardia alla sua torre. O il superstite di una specie mostruosa, scomparsa da secoli o millenni. Ma, qualunque cosa sia, è fatto di carne e sangue. Perciò può morire. Dobbiamo ucciderlo o ci ucciderà a uno a uno. E noi non vogliamo né morire né lasciare a mani vuote quest’isola vomitata dal demonio.»

«Come faremo a ucciderlo?» chiese uno shemita dal naso aquilino, un certo Abimael. «Non sappiamo dov’è il suo covo, e prima dobbiamo stanarlo.»

«A questo penso io» rispose secco Conan. Osservò le fiamme del fuoco che ruggiva fra i ceppi, e mentre le guardava gli venne un’idea. «Il covo del mostro alato non può essere che la torre di Siptah. Ecco perché non ci sono né porte né finestre. Un uomo alato non ne ha bisogno.»

«Ma la torre ha una guglia» disse Abimael «proprio sopra quel parapetto. Come farà a entrarci?»

«Per la verità, non lo so. Ma è comunque il rifugio più probabile. E il covo di qualunque creatura ha un’entrata, anche se noi non sappiamo dov’è.»

«Forse hai ragione, ma come facciamo a raggiungerlo?» chiese Fabio. «Noi non possiamo volare e nella torre non ci sono porte.»

Conan indicò con la testa il falò e sogghignò. Era un sorriso del tutto privo di allegria, e i denti bianchi lampeggiarono nella faccia feroce come quelli di un lupo.

«Lo affumicheremo, quel demonio!»

8.
La morte dal cielo

All’alba gli uomini avevano finito i preparativi e si concessero un po’ di riposo, pur rimanendo all’erta. Sotto la guida del cimmero avevano raccolto grandi cataste di rami secchi e umidi che avevano ammucchiato sulla spiaggia insieme ai pezzi di legno portati a riva dalle onde. Avevano abbattuto alberi e tagliato tronchi, poi avevano fatto un anello di legna da ardere intorno alla base della torre. Il lavoro era stato duro, ma li aveva tenuti impegnati nelle ultime ore di quella terribile notte.

Quando il cielo a oriente si accese delle prime luci, intorno al covo di Siptah e del suo guardiano alato c’era materiale sufficiente per fare un fuoco gigantesco. La catasta di ceppi, foglie e rami secchi era più alta di un uomo e Conan sperava che le fiamme avrebbero sollevato tanto fumo che nessun essere vivente all’interno della torre avrebbe potuto sopportarlo senza soffocare.

Se l’orrore alato abitava veramente là dentro, sarebbe uscito per combattere o fuggire, e allora gli uomini avrebbero potuto affrontarlo alla luce del sole, le armi in pugno. E avrebbero potuto vincere. A questo scopo Conan piazzò i suoi arcieri tutt’intorno alla torre, in modo che da qualunque parte uscisse, il. mostro fosse sotto tiro.

L’alba sorse dorata dal mare: le onde sciabordavano sulla riva e i gabbiani volavano in tondo sulle acque azzurre lanciando i loro rauchi, solitari richiami.

Quando i primi raggi del sole toccarono la sommità della torre Conan gridò: «Fuoco!».

I pirati accostarono le torce, e dalla catasta di legna le fiamme salirono danzando, dilagando da un ceppo all’altro. Quando il fuoco lambì i fianchi neri della torre, gli uomini, che si proteggevano gli occhi contro il bagliore accecante, la videro tremolare e offuscarsi nelle spirali di fumo che saliva oltre il parapetto del terrazzino e si perdeva nel cielo azzurro.

«Aggiungete altra legna» ordinò il cimmero.

«Adesso niente può resistere, là dentro» disse Abimael lo shemita.

«Vedremo» brontolò Conan. «Ci vuole tempo perché il fumo riempia una torre come quella. Altra legna, corsari.»

Poi, finalmente, un arciere lanciò un grido e indicò la sommità della costruzione. Conan alzò gli occhi.

Un essere nero, ingobbito, si stagliava contro il cielo del mattino, curvo sul parapetto come un doccione. Guardava la spiaggia con gli occhi gialli carichi d’odio. Conan tirò un respiro di sollievo, perché era venuto il momento della battaglia.

«Pronti con gli archi» ruggì.

Un arciere urlò, perché dal terrazzino della torre il mostro si era lanciato nell’aria. Aveva un’apertura alare spaventosa: nessun uccello di questa terra aveva mai solcato i cieli su ali ampie come quelle.

Le corde degli archi scattarono e le frecce volarono incontro alla figura volante: ma doveva essere protetta da un incantesimo, perché nemmeno una la colpì. La

creatura si muoveva a zigzag, come un pipistrello, e questo rendeva ancora più difficile prendere la mira.

Conan guardò in alto, gli occhi socchiusi per proteggersi dal bagliore accecante, e finalmente vide con chiarezza il demone alato. Era nudo, col corpo pallido e magro. La parte superiore del petto sporgeva come una specie di corazza perché i muscoli pettorali erano incredibilmente sviluppati. Il cranio stretto, allungato, era calvo e ricordava quello di un rettile antico. Le ali traslucide, membranose, culminavano in una struttura che corrispondeva a un polso umano e che terminava in tre "dita" artigliate.

Calando come un falco, il demone si avvicinò alla spiaggia e uccise un arciere che stava incoccando una freccia. Allora Conan si lanciò verso di lui con un urlo di rabbia, sguainando la scimitarra che mandò un lampo nel sole del mattino. La furia del barbaro era tale che il suo primo colpo avrebbe dovuto spaccare in due il cranio del mostro. Invece fu la lama a spezzarsi, mentre sulla pelle della creatura apparve solo un graffio insignificante.

Il cimmero si rese conto di aver colpito un cranio di straordinaria e diabolica solidità.

Poi un piede artigliato gli si avventò al petto. Con un potente colpo del braccio sinistro Conan allontanò gli artigli mortali, cercando di colpire il demone col mozzicone della spada. Ma il mostro ignorò i colpi e tornò all'attacco. Era chiaro che il barbaro aveva a che fare con un nemico instancabile. Le unghie a lama di coltello del diavolo alato strapparono con forza sovrumana la manica della tunica del cimmero, gli lacerarono il braccio e lo ferirono alla testa, inondandogli la faccia di sangue.

Accanto a Conan c'era Abimael, lo shemita, che urlava maledizioni e cercava invano di respingere il vivente orrore. In quell'attimo, con la lucidità di un condannato, Conan si rese conto che ormai il resto della sua vita si poteva contare in minuti.

Mezzo accecato dal sangue, continuò però a combattere, mentre gli altri pirati, gridando e brandendo le armi, correvano verso di lui da tutte le parti. E allora pensò che c'era ancora una speranza: se riusciva a resistere uno o due minuti, il demone sarebbe stato circondato dalle lame d'acciaio lucenti, letteralmente sommerso dagli uomini, e anche la, sua mostruosa vitalità avrebbe dovuto soccombere al numero degli assalitori.

Tuttavia, la creatura d'altri mondi presenti il pericolo: all'improvviso lasciò andare Conan e aprì le ali. Allora il barbaro, accecato dalla rossa nebbia del desiderio di lotta, non volle dare al mostro altre possibilità di rinnovare l'attacco e di uccidere. Con un urlo di furia primordiale gli saltò sulla schiena e gli serrò un braccio intorno alla gola. Cercava di rompergli l'osso del collo o di strangolarlo, ma le vertebre sottili sembravano di acciaio.

Le ali nere si spalancarono, gonfiate dal vento del mattino, i tendini s'irrigidirono sotto le spalle magre, e l'orrido essere spiccò il volo con il cimmero sulla schiena. Salirono di una ventina di metri, mentre Conan fissava le onde allontanarsi sotto di sé e si chiedeva se sarebbe sopravvissuto a un salto da quell'altezza. Poi affondò le ferree dita nella gola del suo involontario destriero alato. In basso, i pirati li

guardavano, atterriti, e nessuno osava lanciare una freccia, per paura di affrettare la morte del compagno.

Il mostro volò in alto, sempre più in alto, descrivendo cerchi nell'aria, e finalmente arrivò vicino al parapetto che circondava la cima della torre. Era un semplice bordo di pietra, si avvide Conan, di nemmeno mezzo metro di altezza, che girava tutt'attorno a uno stretto terrazzino. Da lì partiva il cono a spirale del tetto, sorretto da quattro colonne di basalto nero. Per tutta la loro lunghezza quelle colonne erano scolpite in altorilievi che raffiguravano strani esseri, sconosciuti ai mortali: su una, animali che ricordavano i polipi in un groviglio di tentacoli; su un'altra serpenti alati; sulla terza, mostri cornuti dallo sguardo feroce che caricavano un nemico invisibile e sulla quarta, infine, i parenti dell'orrore alato, esseri col corpo vagamente umano e grandi ali da pipistrello.

Come un goffo uccello, il mostro volteggiò sul parapetto e si lasciò cadere sul terrazzino di pietra. Conan si staccò immediatamente da lui, e quando la creatura si girò ad affrontarlo, aveva già estratto dalla cintura il pugnale. Era una ben misera lama, quella, ma ora che ogni speranza era perduta, il cimmero era deciso a vendere cara la pelle.

Il mostro si fece avanti, raschiando con gli artigli dei piedi le lastre di pietra, le ali aperte a metà che mettevano in evidenza le pseudo-dita affilate come coltelli. Conan si raccolse su se stesso, tenendo basso il pugnale, pronto all'ultima carica.

E in quel momento la creatura lanciò un urlo di dolore e un'aia le si abbassò di colpo: dalla spalla le sporgeva l'asta di una freccia che aveva trapassato uno dei muscoli dorsali. Dalla spiaggia si levò un urlo di approvazione per il bel colpo dell'arciere barachano. Quel demonio non era invulnerabile come sembrava! E se poteva essere ferito, poteva anche essere ucciso. Conan fece un sorriso truce.

Nonostante l'ala afflosciata, il mostro attaccò ancora, e per un breve momento il cimmero e il suo avversario demoniaco si fronteggiarono girando intorno a un buco che si apriva nel bel mezzo del pavimento di pietra. Poi, Conan decise di non aspettare la mossa del nemico e passò all'offensiva.

Il barbaro era sfibrato dalla perdita di sangue e dalla notte insonne, ma raccolse le ultime forze e, con un balzo da tigre, si avventò sull'essere alato affondandogli la lama nel petto con la speranza di colpire il cuore.

La lama sparii nel muscolo fino all'impugnatura. Il mostro si dibatté furiosamente, costringendo Conan a lasciare andare il pugnale e a saltare da parte, poi si abbatté sul pavimento.

Ansante, il barbaro si asciugò il sangue che gli colava sugli occhi e si guardò in giro cercando altri segni di vita. Non ce n'erano.

Si soffermò allora a studiare l'apertura che si trovava proprio nel centro dello spazio delimitato dalle quattro colonne: era un vero e proprio pozzo, dentro il quale partiva una scala di pietra che conduceva a una sala sottostante. Da quell'insolito ingresso, il fumo provocato dagli enormi falò accesi alla base della torre continuava a salire in neri pennacchi: il mostro era stato affumicato ben bene, a quanto pareva.

Non sapendo chi o che cosa avrebbe incontrato al di sotto, Conan scese cautamente i gradini della scala. All'interno della torre l'aria era calda e soffocante, e il fumo oscurava parzialmente la sala circolare in cui il cimmero si ritrovò.

Era un ambiente lussuoso: il pavimento di legno lucido era tutto un intarsio di strani disegni, coperti qua e là da tappetini di seta su cui erano ricamati pentacoli, cerchi e altri simboli mistici. Le pareti ricurve erano abbellite con arazzi e broccati magnifici nella cui trama erano intessuti fili d'oro e d'argento che luccicavano ai raggi del sole. Per un bizzarro gioco di specchi, infatti, la stanza era inondata di luce come se il sole brillasse proprio sopra di essa. In un angolo c'era un leggio su cui poggiava un libro aperto con le pagine di pergamena. Poco più in là, un idolo con l'espressione ferina di un lupo.

Conan si guardò in giro rapidamente in cerca di un'arma, ma non trovò niente. Nella camera circolare si aprivano numerosi altri vani, piccole nicchie protette da tendaggi. Ne scelse una a caso e scostò le tende. S'immobilizzò, sbalordito.

La nicchia era occupata da una sedia di marmo con lo schienale altissimo, tutta scolpita a serpenti e teste di demoni: il groviglio dei corpi era talmente realistico che la faceva sembrare una cosa viva. Seduto su quel trono stava Siptah lo stregone, i cui occhi vitrei fissavano Conan.

9.
Schiavo del gioiello

Il cimmero, che si era irrigidito preparandosi alla lotta, respirò di nuovo ed emise un gemito di sollievo. Siptah era morto. I suoi occhi erano spenti e la carne si era rinsecchita sulle ossa della testa, che adesso sembrava un teschio coperto da un velo di pelle tesa. Conan annusò, ma a parte quello del fumo non riuscì a sentire nessun altro odore. Il cadavere non si era corrotto: Siptah si era limitato a starsene seduto sul suo trono per mesi, finché i muscoli e gli organi interni si erano essiccati, mummificati.

Quella mummia indossava una lunga tunica color smeraldo e tra le mani ossute, poggiate in grembo, teneva un grande cristallo che brillava di luce color topazio. Era il gioiello maledetto, si disse Conan, per il quale lui e i suoi compagni erano venuti in quell'isola della morte.

Fece un passo avanti per esaminarlo, e ai suoi occhi di uomo semplice non sembrò altro che una palla di vetro al cui interno brillasse un lume. Ma doveva avere un valore immenso, se tanti erano disposti a pagare una fortuna pur di averla. Demoni e spiriti dovevano essere chissà come vincolati a quella pallida sfera, e solo il diretto contatto con essa poteva evocarli dai loro mondi, controllarli, liberarli. Ma Conan non sapeva come: non capiva niente di magia, perché dentro di lui tutto era chiaro e selvaggio e non c'era posto per i traffici con il regno delle tenebre.

Poi il raschìo di un piede artigliato che si trascinava sul pavimento di pietra lo distolse dalla sua contemplazione. Si girò: la creatura non scendeva le scale come avrebbe fatto un uomo, ma, trascinatasi fin sull'orlo del pozzo, si stava calando nell'apertura in volo, con le ali semiaperte. Sbalordito, Conan vide la freccia che ancora le trafiggeva il dorso e il pugnale che spuntava dal petto: ma a quanto pareva non erano bastati a frenare la sua vitalità soprannaturale. Un uomo o una belva, per

quanto forti, non sarebbero sopravvissuti a ferite come quelle, ma il guardiano della torre era diverso.

Adesso avanzava verso di lui, un arto anteriore alzato, gli artigli pronti a colpire. Nella sua disperazione, Conan corse sulla sinistra, verso il pesante leggio, e, incurante della sorte del volume antico, lo abbrancò e lo alzò come una mazza.

Quando il demone alato si lanciò con tutti gli artigli protesi, il cimmero roteò la mazza improvvisata nell'aria e gliela abbatté sul cranio. La violenza del colpo fece arretrare il guardiano e mandò in pezzi il leggio.

Mugolando e leccandosi il sangue che gli colava dalla testa, l'uomo-pipistrello si rimise lentamente in piedi e riprese ad avanzare. Conan provò un momentaneo, istintivo senso d'ammirazione per quell'essere che, pur ferito tanto gravemente, continuava a combattere, ma tornò subito a concentrarsi sulla sua situazione, più che disperata: essere disarmato contro qualcosa d'immortale!

Poi un'idea semplice e audace si fece strada in lui, e il cimmero si maledisse per non averci pensato prima. Corse alla nicchia, prese il gioiello dal grembo della mummia e lo lanciò contro il mostro alato.

Aveva mirato giusto, ma l'orrida creatura schivò il colpo: la sfera luminosa attraversò l'aria densa di fumo e si frantumò ai piedi della scala di pietra, con un tintinnio di vetri e un lampo di luce ambrata.

E allora, davanti agli occhi del barbaro disarmato, l'uomo pipistrello si afflosciò al suolo mentre nell'aria si alzava uno sbuffo di polvere e si spandeva un odore disgustoso. Quando la visibilità fu tornata chiara, Conan assisté a un'incredibile trasformazione: la pelle del mostro si raggrinziva, si rattrappiva, cadeva in polvere. Era come se il processo di decomposizione fosse accelerato di diecimila volte. Davanti ai suoi occhi sbarrati per la meraviglia, il cimmero vide le ali membranose dissolversi e le ossa sotto la pelle disintegrarsi: in pochi minuti dell'orrore alato non restava più niente, tranne i contorni del corpo tracciati dalla cenere sul pavimento. E nella cenere c'erano una freccia e il pugnale di Conan.

10.
Il tesoro di Siptah

Il sole di mezzogiorno batteva sulla sabbia dorata quando la chioma scompigliata di Conan comparve sul terrazzino. Si era avvolto intorno alla testa una fascia, già zuppa di sangue, e alle altre ferite alle braccia e al petto aveva provveduto con strisce stracciate dalla camicia.

Agitò una mano per salutare gli uomini sotto di lui e, usando come corda una serie di drappi annodati insieme, calò fino a terra un bauletto. Poi si calò lui stesso, atterrando fra le ceneri del grande fuoco.

«Dèi e diavoli, è rimasto ancora da bere in questo posto maledetto?» gracchiò.

«Qua!» gridarono in coro i corsari, passandogli le fiasche di vino. Conan si fece una bella bevuta, poi salutò Borus, primo ufficiale della *Falco*.

«Mentre tu eri nella torre i ragazzi sono venuti alla nave a prendere viveri e bevande» spiegò l'argosiano. «Da quello che mi hanno raccontato, ho pensato che

fosse meglio venire a dare un'occhiata. Per i nove inferni, cos'è successo in quella torre, Conan?»

«Te lo dirò quando mi sarò lavato e fasciato come si deve questi graffi» borbottò il cimmero.

Un'ora dopo, Conan sedeva su un tronco abbattuto, mangiava pane nero e formaggio e tracannava il vino appena arrivato dalla nave.

«E così» finì di raccontare «il mostro si è trasformato in cenere in meno tempo di quello che ci vuole per dirlo. Doveva essere un antico cadavere tenuto in vita dalla magia di Siptah. Il vecchio stregone gli aveva affidato il compito di allontanare tutti i visitatori indesiderati e l'incantesimo ha continuato a funzionare anche dopo la sua morte.»

«E questo è tutto il tesoro della torre?» chiese Abimael indicando il bauletto.

«Sì. Tutto, tranne i mobili, che ovviamente non possiamo trasportare. Ho frugato nelle nicchie dove Siptah preparava gli incantesimi, cuoceva i filtri e teneva i suoi strumenti magici, ho messo a soqquadro perfino la camera da letto, ma non ho trovato altro che questo. Comunque ce n'è abbastanza perché tutti abbiano qualcosa, anche se nessuno si arricchirà, e per una bella baldoria nel porto di Tortaga.»

«Non c'erano porte segrete?» chiese Fabio, quando gli uomini ebbero smesso di applaudire.

«Io non ne ho trovate, e vi assicuro che ho frugato quel posto da cima a fondo. È chiaro che Siptah doveva possedere un tesoro ben più grosso, ma non sono riuscito a trovarlo. Forse l'ha sepolto da qualche parte sull'isola, ma senza una mappa o qualcos'altro per guidarci, potremmo scavare anche cent'anni.» Conan bevve un sorso di vino e guardò la torre dello stregone. «Credo che quell'affare sia stato costruito molti secoli prima che lo stygiano se ne appropriasse con le sue arti nere.»

«E di chi era, allora?» chiese Borus.

«La mia idea è che il vecchio padrone fosse l'uomo alato, e altri della sua specie» rispose cupo Conan. «Credo che quel demonio fosse l'ultimo di un popolo che ha camminato sulla terra, o ha volato per i cieli, se preferite, prima della comparsa dell'uomo. Solo una razza di uomini alati costruirebbe una torre come quella, senza porte né finestre.»

«E Siptah rese schiavo l'uomo-pipistrello con la magia?» chiese ancora Borus.

Conan si strinse nelle spalle. «È solo una mia idea. Lo stregone stygiano deve averlo costretto a obbedire al gioiello magico servendosi dei suoi sistemi occulti. Quando il gioiello si è rotto, l'incantesimo è finito.»

Abimael disse: «Forse quella creatura non era ostile all'uomo, in fondo. Non fino a quando lo stregone non l'ha costretto a obbedirgli, voglio dire».

«Per me un demonio è un demonio» ribatté Conan. «Ma forse tu hai ragione. Comunque, non lo sapremo mai. Torniamo alla *Falco,* Borus, e facciamo vela per le Baracha. Ma vi avverto: una volta a bordo, se un cane si azzarda a svegliarmi prima di tre giorni, lo farò pentire che l'uomo-pipistrello non gli abbia tagliato la gola!»

La dea d’avorio

di Lin Carter e L. Sprague de Camp

Fra i pirati barachani Conan si fa più nemici di quanti possa permettersi. Perciò lascia le isole e, raccolto da una nave di bucanieri zingarani, ne usurpa il comando. Alla corte di Zingara si rende presto bene accetto salvando la figlia di re Ferdrugo dalle amazzoni nere che la tenevano prigioniera; ma altri zingarani, gelosi del suo successo, gli affondano la nave. Conan riesce a mettersi in salvo e si unisce a una banda di mercenari che vanno ad arruolarsi in Stygia. Scopre così un’antica città i cui abitanti, divisi in due fazioni, stanno preparando una guerra di reciproco sterminio. Sfuggito a1 massacro finale, il cimmero tenta la fortuna nel Keshan, un regno nero in cui, secondo le leggende, sarebbe nascosto un tesoro favoloso. Conan lo trova infatti nella città in rovina di Alkmeenon, ma nel giro di pochi minuti perde l’eccezionale bottino.

Dopo le avventure narrate in The Jewels of Gwahlur[17]*, il cimmero, insieme alla ragazza che ha conquistato ad Alkmeenon, Muriela, va verso oriente. I due arrivano a Punt, dove il barbaro medita di usare la bella attrice per alleggerire i puntiani di un po’ del loro oro. Con sua sorpresa, però, scopre che il suo nemico stygiano, Thutmekri, costretto come lui a fuggire dal Keshan, si trova adesso a Kassali, la capitale di Punt. Thutmekri è buon amico del re Lalibeha, col quale fa e disfa intrighi, e questo convince Conan a cambiare i suoi piani.*

Portato dal vento dell’ovest il suono dei tamburi si frangeva contro la torre del tempio, di un rosa carico nella luce del tramonto. Sul muro illuminato della torre, l’ombra di Zaramba, gran sacerdote di Punt, era immobile come se qualcuno ce l’avesse inchiodata. Ricordava una cicogna e non era più nera del nero di cui riproduceva la forma, anche se quello che sembrava il becco era solo un ciuffo di capelli, alto sulla fronte della testa lanosa.

Zaramba buttò indietro il cappuccio della corta tunica rossa e ascoltò attentamente, cercando di decifrare il messaggio che giungeva dall’ovest. Il suo segnalatore, che indossava solo un perizoma bianco ed era seduto a gambe incrociate fra i due tronchi cavi che servivano da tamburi del tempio, al momento silenziosi, si segnava ogni nota del grande tamburo lontano, la cui voce si alternava a quella di uno strumento più piccolo. Alla fine alzò la testa verso il gran sacerdote e disse: «Cattive notizie».

«Qual è il messaggio?» chiese Zaramba.

«A Keshan sono successi guai a causa di... stranieri. Il re ha espulso tutti i forestieri. I sacerdoti del santuario di Alkmeenon sono stati massacrati dai diavoli e

[17] Contenuto nel volume *Conan the Warrior*, tutt’ora inedito in Italia. (*N.d.T.*) Edito nel 1981 da Editrice Nord come *Conan il guerriero*: il racconto è intitolato *Le gemme di Gwahlur.* (*N.d.R.*)

solo uno è riuscito a fuggire per raccontare la storia. E i farabutti che hanno causato questo male sono ora sulla strada di Punt. Uomini di Punt, state attenti!»

«Devo parlarne al re» disse Zaramba. «Manda un messaggio ai nostri fratelli di Keshan e ringraziali per l'avvertimento.»

Il segnalatore prese le mazze e cominciò a trasmettere nel codice ritmato dei tamburi, mentre Zaramba si allontanava frettolosamente, diretto al palazzo di mattoni di malta essiccati al sole che innalzava le sue torri al centro di Kassali, la capitale di Punt.

Passarono i giorni. Il sole del tardo pomeriggio calava nel cielo a occidente, dove lunghe nuvole attraversavano l'azzurro sempre più scuro come bandiere rosse che fluttuassero al vento di guerra. Tutt'intorno alla verdeggiante collina su cui sorgeva il tempio dipinto si stendeva la città, e il sole calante faceva scintillare le guglie e i cristalli che adornavano il palazzo bruno mandando lampi fino al tempio.

A oriente, oltre la città, un tratto di foresta s'inerpicava sulle alture. Qui, ai margini del folto, avanzavano due figure montate su agili cavallini stygiani.

Quella davanti era un uomo enorme, quasi nudo, con braccia massicce e spalle larghe, per non parlare del petto che sembrava scolpito nel bronzo. Gli unici indumenti che portava erano un paio di brache di seta stracciate, un cinturone di cuoio e un paio di sandali di pelle di rinoceronte. Una fascia di pelle di coccodrillo, che reggeva le brache, serviva anche da custodia del pugnale, mentre dal cinturone pendeva una spada lunga e dritta nel suo fodero di legno laccato.

La sua chioma corvina era tagliata a foggia quadrata e gli arrivava sul collo. Gli occhi blu sfavillanti guardavano dritto davanti, sotto un paio di folte sopracciglia nere. Quando un soffio di vento gli scompigliò la zazzera nera, l'uomo si rabbuiò: fino a poco tempo prima aveva portato un cerchio d'argento intorno alla fronte, che gli tratteneva i capelli e stava a indicare il suo grado di generale del Keshan, ma era stato costretto a venderlo a un mercante shemita, a Kassali, in cambio di vettovaglie che aveva caricato sul dorso di un terzo cavallino, insieme a un involto delle sue misere proprietà.

Uscendo dalla protezione della foresta, l'uomo tirò le briglie del pony e si alzò sulle staffe per dare un'occhiata intorno. Soddisfatto perché non c'era nessuno che li osservava, fece segno al suo compagno di proseguire.

Questi era in realtà una ragazza che, mezzo morta di stanchezza, ciondolava sulla sella. Anche lei era seminuda, e generose porzioni di pelle morbida e carni delicate occhieggiavano dagli strappi della veste. I suoi capelli erano una nuvola di riccioli, neri come giaietto, e nel viso dall'ovale perfetto gli occhi sembravano opali neri.

Quando la ragazza si fu rimessa al passo, l'uomo ficcò i talloni nei fianchi del cavallo e riprese a trottare nella savana. Attraversata la piana erbosa, raggiunsero le colline buie, mentre a occidente il sole affondava in un mare di fiamme.

Conan il cimmero, soldato, avventuriero, pirata, ladro e furfante, era arrivato nel paese di Punt col suo amore del momento, la danzatrice Muriela, già schiava di Zargheba ma originaria di Corinthia. Erano venuti a cercarvi fortuna dopo essere scampati a una morte orribile per mano dei sacerdoti del Keshan.

In quella terra, Zargheba, il suo socio stygiano Thutmekri e la schiava Muriela avevano studiato un piano per rubare una cassa di gemme preziose dal tempio di Alkmeenon. Conan, che a quell'epoca era generale nell'esercito del Keshan, aveva avuto contemporaneamente la stessa idea. Inutile dire che i loro piani erano falliti: Zargheba era rimasto vittima dei guardiani soprannaturali del tempio, mentre Conan e Muriela erano fuggiti per sottrarsi alla vendetta di Thutmekri e dei sacerdoti, furibondi e oltraggiati.

Quando poi nel Keshan si era sparsa la voce che la dea Yelaya non era altri che Muriela, Thutmekri e i suoi per poco non erano stati dati in pasto ai coccodrilli. Lo stygiano si era proclamato innocente, affermando di non avere mai partecipato al blasfemo complotto e sostenendo che la colpa era tutta del suo nemico Conan, ma i sacerdoti si erano rifiutati di ascoltarlo e così lui e i suoi uomini erano partiti alla volta di Punt.

Nel Punt, lo stygiano era andato subito a Kassali, la capitale, dove il palazzo di fango di re Lalibeha puntava al sole le sue torri ornate d'oro e cristallo e luccicava sotto il cielo tropicale. Sospettando che i keshanesi preparassero un attacco contro Punt, il furbo Thutmekri aveva offerto i propri servigi al re nero.

I consiglieri del sovrano non ne erano stati troppo persuasi: gli eserciti di Punt e del Keshan, dicevano, erano in condizioni di parità, quindi nessuna delle due nazioni poteva decidere di aggredire l'altra con ragionevoli speranze di successo, Al che, lo stygiano aveva affermato che il re del Keshan aveva stretto un'alleanza segreta con i sovrani gemelli del regno di Zembabwei, in modo da prendere il Punt tra due fuochi. In cambio di un adeguato compenso in oro e del diritto al bottino nemico, Thutmekri aveva promesso di addestrare le legioni nere di Punt alle tecniche della guerra moderna e giurato che le avrebbe guidate personalmente alla distruzione del Keshan.

Ma lo stygiano non era il solo a cercare ricchezza e potere: i tesori di Punt facevano gola anche a Conan e a Muriela, perché si diceva che nel letto sabbioso dei suoi torrenti chiunque trovasse pepite d'oro grandi come uova d'anatra, e, come se non bastasse, il culto di Nebethet era alimentato da un'immagine della dea scolpita nell'avorio e tempestata di diamanti, zaffiri e perle di tutti i mari.

La fuga da Alkmeenon aveva sfibrato Muriela, che aveva sperato di potersi riposare un poco a Kassali. Ma quando Conan aveva appreso che Thutmekri l'aveva preceduto, aveva cambiato all'improvviso i suoi piani, comprato un po' di provviste e lasciato la città. E aveva studiato un nuovo piano: Muriela, che era un'attrice provetta, avrebbe finto di essere la dea Nebethet, per convincere i sacerdoti a devolvere una parte delle sue ricchezze alle persone che lei avrebbe indicato. In cambio, Conan avrebbe umilmente obbedito agli ordini della celeste signora, il cui volere era che comandasse l'esercito puntiano contro gli invasori.

Muriela aveva i suoi dubbi sull'efficacia di questo piano. Sosteneva che era già fallito una volta, nel santuario di Alkmeenon, e che il loro nemico Thutmekri, già a Kassali, non aveva di certo perso tempo a unirsi con re Lalibeha.

Conan borbottò: «Fortuna che quel viaggiatore, Nahor, ci ha avvertiti dell'arrivo di Thutmekri prima che chiedessi udienza al re. Non potrei mai gareggiare con quel demonio di furbizia, e lui ci avrebbe denunciati e fatti finire arrosto».

«Oh, Conan!» si lagnò Muriela. «Rinuncia a quest'idea pazzesca! Nahor ti ha offerto un posto nella sua carovana...»

Il cimmero storse il naso. «Accettare un salario da fame come guardia carovaniera, quando nel Punt c'è una fortuna per chi sa trovarla? Non fa per me!»

Prima che le stelle si affacciassero nel cielo della sera, Conan e Muriela raggiunsero la collina che cercavano. Qui, in una zona disabitata, sorgeva il tempio della divinità puntiana, Nebethet. C'era qualcosa, in quel posto, che mise i brividi a Muriela: forse la solitudine o il silenzio o le ombre oscure che calavano sulle colline come un drappo di velluto... Non avrebbe saputo dirlo.

La vista del santuario non era molto più rassicurante, come i due si resero conto dopo aver salito la ripida china. Era un edificio circolare di marmo bianco, con il tetto a cupola: cosa rara in un paese dove le case erano di malta e mattoni e i tetti erano di paglia. I1 portale sbarrato da un cancello sembrava una bocca con le zanne snudate, ed era sormontato da due finestre quadrate che parevano orbite vuote. Gigantesco teschio d'argento che sorrideva alla luce della luna, il tempio era una sentinella solitaria che vegliava su una terra cupa e silenziosa.

Muriela rabbrividì. «La porta è sbarrata. Andiamocene, Conan, non possiamo entrare.»

«Resteremo e entreremo, a costo di scavarci una galleria in quest'obbrobrio a forma di teschio» disse il cimmero. «Custodisci i cavalli.»

Smontò, porse le redini alla ragazza tremante ed esaminò il portale. Era chiuso da una massiccia grata di bronzo, verdastro per gli anni. Conan tentò di forzare le sbarre, ma, nonostante che i suoi muscoli si gonfiassero come pitoni, il cancello non si mosse di un millimetro.

«Se un sistema non serve, se ne prova un altro» borbottò, tornando accanto a Muriela e ai cavalli. Dalla sacca delle provviste prese un rotolo di fune a cui era attaccato un grappino, poi spari dietro l'edificio lasciando la ragazza sola in quel posto spaventoso. Più il tempo passava, più la faccia di Muriela assumeva le fattezze del terrore. Quando una voce la chiamò all'improvviso, lei non poté trattenere un grido.

«Qui, ragazza, qui!»

Sorpresa, guardò in su: Conan le faceva segno da una delle macabre finestre sopra il portale.

«Lega i cavalli» le disse. «E non dimenticare di sciogliere i sottopancia.»

Quando Muriela ebbe assicurato le briglie a una sbarra del cancello, lui aggiunse: «Attàccati qui, e infila le gambe nel cappio che ho preparato».

La fune scese fluttuando fino a terra e, dopo che lei vi si fu sistemata, il barbaro la tirò su. I cavalli irrequieti e il portale ghignante ondeggiarono sotto di lei, argentati dalla luce della luna. Muriela chiuse gli occhi. Le sue gambe sembravano d'alabastro mentre volteggiava nel vuoto, aggrappata alla fine. Poi le forti braccia di Conan le si strinsero intorno, e sentì il freddo marmo del davanzale contro le cosce nude quando lui la sollevò nel vano della finestra. Finalmente toccò il pavimento e riaprì gli occhi con un sospiro di sollievo.

Non c’era niente, nel nuovo ambiente, che giustificasse la precedente paura superstiziosa: si trovavano in una stanzetta vuota dalle pareti prive di qualsiasi ornamento. All’altro capo della stanza c’era la sagoma di una botola alzata, tenuta aperta da un palo.

«Per di qua» disse Conan, stringendole il braccio e guidando i suoi passi incerti. «Attenta, adesso. Le assi del pavimento sono vecchie e marcite.»

Sotto la botola una scala conduceva nelle tenebre. Lottando contro la paura, lei lasciò che il cimmero facesse strada. Si ritrovarono in una rotonda spaziosa e immersa nella penombra, circondati da una fila di colonne di marmo che sorreggevano la cupola, alta sulle loro teste.

«I puntiani di oggi non potrebbero mai costruire un tempio come questo» mormorò Conan. «Questo marmo deve provenire da molto lontano.»

«Allora chi pensi che l’abbia costruito?» chiese Muriela.

Conan si strinse nelle spalle. «Non lo so, ma una volta ho incontrato un nemediano... sai, uno di quei tipi istruiti... che mi ha detto che le civiltà sorgono e crollano, lasciando solo poche rovine a testimonianza del loro passaggio. Io ne ho viste parecchie nei miei viaggi, e forse anche questa non è altro che una reliquia del passato. Adesso facciamo un po’ di luce prima che la luna scompaia e diventi troppo buio per vederci.»

Sei lampade di rame, attaccate ad altrettante catene, penzolavano dalla volta. Conan ne sganciò una, l’abbassò e disse: «C’è olio e c’è anche lo stoppino. Questo vuol dire che qualcuno se ne prende cura spesso. Ma chi?».

Fece scoccare qualche scintilla da un acciarino, e la fiamma splendette vivida. Poi rimise la lampada a posto, e la stanza venne inondata da una calda luce gialla, che ne delineò ogni particolare.

Contro la parete di fronte al grande portale c’era un piedistallo, cui si arrivava salendo tre scalini, con una enorme lastra di marmo per fondale. Sul piedistallo si ergeva una figura immobile.

«Nebethet in persona!» annunciò Conan, con un ghigno strafottente a beneficio dell’idolo.

Muriela rabbrividì: la luce incerta della lampada rivelava l’immagine di una donna nuda, a grandezza naturale, dal corpo tondo e seducente. Ma la faccia, anziché quella di un’avvenente fanciulla, era un teschio scarnificato. Muriela si ritrasse inorridita davanti a quella testa di morto sormontante un voluttuoso corpo femminile. Conan, a cui la morte era più familiare, ne rimase meno impressionato, ma anche lui si sentì rabbrividire. Alzò ancora la lampada e vide con meraviglia che la statua era ricavata da un unico pezzo d’avorio. Nei suoi viaggi nel Kush o in Hyrkania aveva imparato parecchio sugli elefanti, ma non riusciva assolutamente a immaginare le dimensioni di un mostro che possedesse zanne grosse quanto uno snello corpo di donna.

«Crom!» ruggì, fissando incredulo il teschio. «Adesso sì che siamo sistemati! La mia idea non funzionerà. Avevo progettato di trafugare la statua e mettere te al suo posto in modo che tu emettessi oracoli. Ma nemmeno un matto crederebbe che tu sei l’incarnazione di quell’aborto.»

«Andiamocene, allora, finché siamo in tempo!» implorò Muriela, dirigendosi verso la scala.

«Sciocchezze, ragazza! Troveremo il modo di convincere il re nero a cacciare Thutmekri e a darci un bel premio. Nel frattempo, cercheremo i tesori che i fedeli hanno offerto alla dea come voti. Forse sono in una camera segreta dietro l'idolo o in una cripta sotterranea... Dobbiamo cercare.»

«Non posso» replicò debolmente la danzatrice. «Sono morta di stanchezza.»

«Allora rimani qui mentre io do un'occhiata in giro. Ma non andartene a spasso, e chiamami, al bisogno.»

Con la lampada in mano il cimmero scivolò fuori dalla sala, lasciando Muriela in un silenzio ovattato, avvolgente. Quando i suoi occhi si furono abituati all'oscurità, la ragazza riuscì a distinguere nell'ombra sia il magnifico corpo nudo sia la forma angolosa del teschio della statua. L'idolo era debolmente illuminato dai raggi di luna che piovevano attraverso un'apertura della cupola, e, come il silenzio pareva quasi tangibile, così la statua bianca pareva muoversi e ondeggiare. I battiti del cuore di Muriela si mutarono, nella sua mente, in un rumore di passi spettrali.

Per non lasciarsi suggestionare, la danzatrice voltò la schiena alla statua e sedette, piccola forma rannicchiata, sul primo gradino del piedistallo. Le cose che vedeva e sentiva, si disse, erano illusioni causate dalla stanchezza, dalla mancanza di cibo e dalla stranezza del posto. Eppure le sue paure crebbero tanto che avrebbe potuto giurare davanti a tutti gli dèi di Corinthia che una cupa, innaturale fosforescenza si stesse diffondendo nella rotonda e che si avvertisse fra le colonne l'ansito spettrale di presenze invisibili.

A un certo punto, provò il disperato bisogno di girarsi e guardarsi alle spalle, perché aveva la sgradevole sensazione che qualcosa la spiasse dall'ombra. Però resistette alla tentazione, ripetendosi che era assurdo cedere a quelle sciocche paure. Poi una mano sporca, scheletrica, simile all'artiglio di un grande uccello da preda, le si chiuse sulla pelle nuda della spalla. Terrorizzata, si voltò e urlò davanti alla faccia incavata, dalle mascelle ossute, sormontata da una ciocca disordinata di capelli che sorgeva, appena visibile, nell'oscurità quasi palpabile. Urlò ancora, si alzò e tentò di fuggire, ma un'altra mostruosità torreggiò sopra di lei, la raccolse da terra come fosse una bambola e se la strinse al petto villoso. Con un ultimo grido di terrore, Muriela svenne.

Conan si trovava nelle stanze polverose dietro la rotonda, quando udì l'urlo della ragazza. Roteò su se stesso come una pantera e, lanciando una maledizione, ripercorse a gran velocità la strada che aveva fatto. Se era successo qualcosa a Muriela, si disse, la colpa era sua: non avrebbe dovuto lasciare sola la ragazza in quel posto orribile, ma portarla con sé a esplorare il santuario, anche se la sua stanchezza gli aveva fatto pena.

Quando sbucò nella rotonda, la spada in pugno e la lampada alzata davanti a sé, si rese conto che non c'era più niente da vedere. La ragazza non era dove l'aveva lasciata, e neppure dietro una delle colonne imbiancate dalla luna. Non c'erano segni di lotta, ed era come se Muriela fosse evaporata nell'aria.

Un brivido di terrore superstizioso scosse il barbaro nel profondo dell'anima. Lui non si curava dei dogmi dei preti né degli oracoli dei maghi, e gli dèi di Cimmeria non s'immischiavano nelle faccende degli uomini, ma li a Punt le cose erano diverse.

Inoltre, aveva già incontrato più di una volta entità che non appartenevano a questa terra e a questa dimensione e aveva imparato a rispettarne i poteri. Nel suo cuore si riaccese l'atavica paura del soprannaturale.

Rialimentò la lampada, la cui fiamma si era indebolita mentre esplorava i recessi della grande sala, e continuò a cercare febbrilmente, nonostante avesse la netta sensazione che fosse tutto inutile. Dovunque fosse, la ragazza non era nella rotonda.

Muriela riprese i sensi lentamente e si trovò rannicchiata contro un muro di pietra liscia. Era avvolta da un'oscurità così impenetrabile che mai, dalla nascita del mondo, la luce doveva averla solcata.

Si alzò, tastò il muro e prese a spostarsi lentamente finché arrivò a un angolo. Prosegui nella nuova direzione, spellandosi le dita contro la superficie di pietra che era diventata ruvida e sconnessa, girò un altro angolo, poi un altro finché si rese conto di aver percorso il perimetro di una piccola cella che non presentava né porte né finestre. Era un cubo di pietra puro e semplice. Ma, allora, come ci era entrata? L'avevano calata da una botola? Si trovava in una specie di pozzo scavato nella roccia viva all'interno della collina? E quel posto tenebroso sarebbe diventato la sua tomba?

Muriela si raggomitolò sul pavimento, fissando il buio impenetrabile e cercando di ricordare quello che era avvenuto prima di svenire. E le porte della memoria si aprirono, inondandole la mente di orrore. Ricordò il tocco dell'artiglio scheletrico, la creatura mummificata – una vecchia – che era strisciata fino a lei nella sala dell'idolo, e sentì ancora la forza della mostruosità bestiale che l'aveva stretta contro l'enorme petto villoso.

E col ritorno della memoria lanciò un urlo, pronunciando fra i singhiozzi il nome di Conan.

Per debole che fosse quel grido disperato, il cimmero lo udì. I suoi sensi vigili, affinati da secoli d'ereditarietà selvaggia, riconobbero la voce di Muriela e gli ordinarono di scattare, veloce come il fulmine, nel corridoio da cui proveniva il richiamo. La fiamma arancione della lampada si faceva sempre più debole mentre le tenebre gli si addensavano tutt'intorno come a inghiottirlo.

Benché i corridoi di pietra e le stanze buie che vi si aprivano sembrassero incustoditi, Conan drizzava le orecchie teso a percepire il minimo suono. Finalmente, gli sembrò di sentire un rumore raspante che veniva dalla bocca nera di una galleria. Si voltò, alzò la lampada e vide una creatura rinsecchita, non più grande di un bambino, che lo guardava di sbieco dal corridoio laterale. Sembrava vecchia come la pietra stessa, e altrettanto priva di vita, a parte il fuoco che le brillava negli occhi incassati nelle orbite. La cosa arretrava davanti alla luce della lampada e protendeva una mano scheletrica come per proteggersi da un'offesa materiale.

Poi una seconda apparizione si materializzò dalle tenebre. L'essere mostruoso spinse da parte quello rinsecchito e si avventò su Conan come una belva. L'attacco fu così veloce che il cimmero ebbe appena il tempo di vedere una montagna di pelo piombargli addosso prima che la lampada fosse scaraventata a terra. La battaglia che seguì, e in cui era in gioco la sua vita, si svolse in un'oscurità completa.

Come un leopardo intrappolato Conan ebbe una reazione istintiva e violenta: si liberò dalla stretta delle braccia scimmiesche che cercavano di stritolarlo e colpì alla cieca con i pugni che sembravano magli. Non poteva dire che aspetto avesse il suo nemico, perché il buio era completo, ma sospettava che si trattasse di una specie di bestia a due gambe. Tirò un altro pugno con tutta la forza del braccio titanico e sentì il rumore della mascella spezzata dell'altro.

Lo sconosciuto assalitore non si perse d'animo e lo attaccò di nuovo, protendendo le lunghe braccia. Conan fece subito un salto indietro, ma non prima che gli artigli del bruto gli avessero attraversato il petto marcandoglielo con lunghi solchi scarlatti. Il dolore delle ferite riempì il cimmero di nera furia barbarica e la sottile patina che la civiltà aveva steso sulla sua anima bollente si dissolse. Buttò indietro la criniera, ululò come un lupo e si avventò sul nemico stringendolo in un corpo a corpo mortale. L'alito caldo e fetido della bestia gli si riversò in faccia come la vampa di una fornace, mentre le zanne scattavano a un centimetro dalla sua gola e le mani gigantesche gli si stringevano intorno ai polsi, immobilizzandoglieli.

Conan tirò un calcio all'inguine del mostro che lo mollò subito urlando di dolore. Il cimmero si districò dalle zampe che fendevano l'aria e si buttò in avanti con un urlo bestiale, afferrando il nemico alla gola. Ma, con uno sforzo supremo, la bestia riuscì a liberarsi dalle dita che gli premevano contro la trachea e addentò Conan a un braccio. Il barbaro abbassò la testa come un toro impazzito e l'affondò nel ventre del mostro.

Questo era più alto dell'uomo di parecchi centimetri, e molto più pesante, ma cacciò tutto il fiato che gli restava in un lamento di agonia e si abbatté al suolo. Estratto il pugnale dalla cintura, Conan afferrò con una mano un ciuffo di peli e con l'altra colpì con frenesia, ancora e ancora, affondando la lama nel ventre, nel petto, nella gola della creatura, finché non ebbe spillato anche l'ultima goccia di vita da quel corpo immane.

Poi si alzò tremante, ansimante, stremato dal dolore dei morsi e delle ferite. Quando ebbe ripreso fiato, pulì la lama del coltello sulla gamba pelosa del mostro e la rinfoderò, poi cercò di ricuperare la lampada. L'oscurità non era più completa, perché in una pozzetta d'olio uscito dal lume danzava una fiammella azzurra. Alla luce di quell'esile bagliore il barbaro ricuperò la lampada e la riaccese.

La creatura morta ai suoi piedi era uno strano ibrido, né uomo né bestia. La forma era umanoide, ricoperta di peli neri come un orso o un gorilla, ma era evidente che non si trattava di una scimmia. Il corpo e le membra avevano proporzioni troppo umane, mentre la testa non somigliava a niente che Conan avesse mai visto prima. Aveva la fronte sfuggente e il muso allungato di un cane o di un babbuino e le labbra nere rivelavano lunghi denti canini, luccicanti. Eppure qualcosa di umano doveva averlo, perché i genitali erano coperti da una specie di rozzo tessuto che ricordava un paio di brache.

Tremante di terrore, Muriela aveva udito lo svolgersi della battaglia nel corridoio sopra la sua cella. Quando le urla e i lamenti cessarono, chiamò di nuovo. Seguendo quella debole traccia, Conan scoprì in una parete del corridoio una nicchia, nel cui

pavimento era incassato un anello di bronzo. Aprì la botola, si chinò e afferrò le braccia che la ragazza gli tendeva.

Quando vide la faccia insanguinata del suo salvatore, Muriela sbarrò gli occhi per l'orrore, ma la voce di Conan era quella di sempre e la rassicurò, anche quando dovettero superare il cadavere del mostro peloso che bloccava il passaggio.

Tornati nella rotonda, la ragazza si fermò un momento e descrisse la figura incartapecorita che l'aveva afferrata e raccontò a Conan che era stato il mostro peloso a portarla via. Il cimmero borbottò tra i denti.

«La vecchia megera dev'essere la sacerdotessa o l'oracolo del tempio. Sua è la voce della dea d'avorio. C'è una stanzetta dietro l'idolo, e la porta si apre sulla parete di marmo dietro il piedistallo. Nascondendosi lì, può vedere e parlare a quelli che vengono a chiedere consiglio.»

«Ma il mostro?» chiese Muriela.

Conan si strinse nelle spalle. «Solo Crom sa cosa sia! Forse era il suo servitore, o un bruto deforme che i selvaggi di Punt consideravano toccato dagli dèi e adatto a difendere il tempio. In ogni modo, quell'affare è morto e la sacerdotessa se l'è svignata. Adesso non ci resta che nasconderci nella stanza dietro la statua e aspettare che qualcuno venga a interrogare l'oracolo.»

«Ma potrebbero passare mesi! Forse non verrà nessuno.»

«No. Il nostro amico Nahor ha detto che i capi di Punt consultano questa bellezza d'avorio, qui, prima di ogni decisione importante. Credo che ti toccherà fare la parte della dea, in definitiva.»

«Oh, Conan! Sono spaventata da morire. E poi non potremmo rimanere qui, anche se volessimo, perché moriremmo di fame» disse Muriela.

«Sciocchezze, ragazza! Sui cavalli abbiamo abbastanza provviste, e quanto a questo posto va bene come un altro per riposarci un po'.»

«E se la sacerdotessa torna?» insisté la ragazza terrorizzata.

«Quella megera non può farci niente, adesso che il mostro è morto» disse Conan allegramente. E aggiunse: «Se non commettiamo imprudenze, siamo al sicuro. Non accetterei da quella neppure una goccia d'acqua!».

«Così sia, allora» disse Muriela. Ma aveva uno sguardo triste quando concluse: «Credimi, non sono un oracolo, ma prevedo che quest'avventura finirà male per tutti e due».

Conan le mise un braccio intorno alle spalle per confortarla, e nella luce del primo mattino che penetrava dall'apertura nella cupola la danzatrice vide il sangue che colava dalle ferite del cimmero.

«Oh, tesoro! Sei ferito, e io non me n'ero nemmeno accorta! Devo lavarti e fasciarti i tagli.»

«È solo qualche graffio» ribatté Conan. Ma le permise di condurlo al pozzo che si trovava nel chiostro dietro il tempio, dove lei gli lavò le ferite e fasciò la carne lacerata dai morsi con pezze strappate alla sua veste. Mezz'ora dopo tornarono nella rotonda e si misero a riposare dietro una colonna da cui il grottesco idolo d'avorio non era visibile. Stabilirono turni di guardia, e in questo modo dormirono tutto il giorno e anche la notte seguente.

Quando Conan si svegliò, i raggi dorati del sole splendevano fra le nuvole del mattino e a oriente il cielo sfavillava di vapori multicolori. Muriela era seduta con la schiena alla colonna, la testa di Conan in grembo.

Lui si stiracchiò. «Devo andare a prendere un po' di provviste. Qua, tieni il coltello nel caso si rifaccia viva la megera.»

Salì la scala che conduceva alla stanzetta da cui erano entrati e assicurò il grappino al davanzale, preparandosi alla discesa. Ma, prima di calarsi, diede un'occhiata a occidente e scorse – o gli sembrò di scorgere – un movimento in distanza.

Oltre le colline che circondavano il santuario si stendeva un'ampia savana sul cui margine più lontano sorgeva la città di Kassali. I tetti più ornati della città, quelli del tempio e del palazzo reale, luccicavano all'orizzonte nel bagliore del sole nascente.

Tutto sembrava tranquillo, e la città addormentata. Poi gli occhi acuti del cimmero distinsero una serie di puntolini neri che si muovevano nella pianura e alle cui spalle si alzava una nuvola di polvere.

«I nostri visitatori arrivano prima del previsto» brontolò Conan. «Non posso più lasciare i cavalli legati proprio davanti alla porta!»

Si calò dalla finestra e arrivò rapidamente a terra. In un attimo aveva slegato gli animali, era balzato in groppa al primo e si era allontanata dal tempio al galoppo. Gli altri due cavalli lo seguirono. Un quarto d'ora dopo tornò, ansimando per la corsa su per la collina. Risalì per la corda e la ritirò, poi si diresse alla scala.

«Arrivano dei cavalieri!» gridò alla ragazza. «Ho portato i cavalli nel bosco, ai piedi della collina! Mettiti il costume da dea, svelta.» Lanciò alla sua compagna un mucchio di abiti femminili.

Tornò alla finestra e vide che i puntolini neri si erano trasformati in una squadra di cavalieri diretti al tempio. Corse di nuovo alla scala, scese nella rotonda e gridò ancora: «Vieni! Abbiamo poco tempo per nasconderci nella stanza dell'oracolo. Ti ricordi quello che devi dire?».

«S... sì, ma ho paura. Ad Alkmeenon non ha funzionato.»

«C'era di mezzo un farabutto, allora, e i maledetti servi di Bit-Yakin. Ma qui c'è solo una sacerdotessa rinsecchita che per giunta ha perso il suo mostro protettore. Non ci sono altri abitanti, nel tempio. E stavolta io ti starò accanto. Vieni!»

Le prese la mano e quasi la trascinò nella grande sala. Quando i cavalieri arrivarono al tempio, Conan e Muriela si erano già nascosti nella nicchia alle spalle della dea d'avorio.

Sentirono lo scalpitio degli zoccoli, il tintinnio dei finimenti e il vociare confuso degli uomini che smontavano da cavallo. Poi un clangore lento, meccanico.

«Questa dev'essere la grata» sussurrò Conan. «I sacerdoti devono avere una chiave o qualcosa del genere.»

Le voci si avvicinarono, mescolate al trapestio di molti piedi. Attraverso gli appositi fori che costellavano la porticina, Conan vide una vera processione che si riversava nella rotonda. Per primi entrarono alcuni uomini neri coperti di ornamenti barbarici. Al centro della formazione avanzava un uomo grande e grosso, dai grigi capelli lanosi su cui poggiava una corona elaborata. Doveva essere Lalibeha. Accanto a lui un individuo alto e magro che evidentemente era Zaramba, il gran sacerdote.

Li seguiva una squadra di lancieri puntiani coll'elmo ornato di piume di struzzo e scudi di pelle di rinoceronte. Dietro i lancieri, veniva Thutmekri lo stygiano con un gruppo dei suoi uomini, per la maggior parte lancieri kushiti e arcieri shemiti dagli archi a doppia curva.

Alla vista del suo nemico, i peli sul collo di Conan si drizzarono come quelli di una pantera.

Thutmekri sentiva la brezza del mattino soffiargli alle spalle, ma gli sembrò che il freddo gli attanagliasse anche il cuore. Avventuriero privo di scrupoli com'era non gl'importava niente della dea d'avorio, ma ricordava fin troppo bene quello che era successo al suo socio nel tempio di Yelaya, ad Alkmeenon.

Benché avesse esposto nel modo più convincente possibile il suo timore di un attacco contro Punt, lo stygiano aveva l'impressione che re Lalibeha continuasse a dubitare e a sospettare. Fra tutti i sovrani neri il vecchio re era conosciuto come il più prudente e cauto, e ad accrescere i suoi dubbi c'era il messaggio ricevuto da Zaramba che li metteva in guardia da un gruppo di imbroglioni e avventurieri bianchi che si sarebbero recati a Punt. Poiché però lui aveva insistito (e sapeva parlare in modo convincente), Zaramba aveva proposto la visita al tempio di Nebethet, per chiedere consiglio alla dea.

Così, all'alba, il re, il gran sacerdote e i relativi seguiti erano partiti alla volta del tempio, obbligando Thutmekri a seguirli. Inutile dire che lo stygiano non aveva affatto gradito la decisione. Non era degli dèi che si preoccupava, non degli dèi di Punt, almeno, ma ne temeva i fanatici sacerdoti. Se a Zaramba fosse piaciuto, avrebbe potuto accusarlo di essere un forestiero sovversivo e un traditore. Dopo quello che era successo nel Keshan, Thutmekri si aspettava di tutto e cavalcando verso il tempio a forma di teschio si era chiesto se la spedizione non fosse un pretesto per attirarlo in una trappola e ucciderlo.

Ma ormai erano arrivati al santuario della dea Nebethet, Zaramba aveva scoperto la leva nascosta che permetteva di sollevare la grata ed erano entrati tutti nel tempio. Il re aveva messo Thutmekri e i suoi uomini al centro della solenne processione, in modo da offrire il massimo vantaggio alla scorta reale se fossero successi incidenti. Questo, almeno, sospettava lo stygiano.

Gli occhi dei presenti luccicavano di sacro timore. Sacerdote e cortigiani s'inchinarono fino a terra. Poi il re sistemò una cassettina laccata sul piedistallo davanti alla dea e quando l'aprì la luce sfavillante di gioielli meravigliosi rifulse nel debole chiarore del mattino.

Lunghe braccia nere si levarono verso la donna d'avorio con la faccia di teschio, poi Zaramba intonò un'invocazione e i suoi giovani chierici dalla testa rasata fecero ondeggiare incensieri d'oro purissimo da cui si alzarono nuvole di fumo fragrante.

I nervi di Thutmekri erano tesi al massimo: aveva l'impressione di essere sorvegliato da occhi invisibili, e quando il sacerdote prese a declamare nell'antico dialetto di Punt, che per lui era incomprensibile, si sentì anche peggio. Il suo oscuro istinto stygiano gli diceva che stava per succedere qualcosa.

D’un tratto, con voce squillante, la dea d’avorio parlò: «Attento, o re, ai traditori di Stygia! Attento, o Lalibeha, ai piani di bestemmiatori stranieri provenienti da terre lontane e sinistre! L’uomo davanti a te non è un amico, ma un traditore dalla lingua di velluto fuggito dal Keshan per spianare la via alla tua rovina!».

A quelle parole le guardie puntiane cominciarono a borbottare incollerite, agitando minacciose le lance piumate e fissando con occhi d’odio Thutmekri e la sua scorta. Gli uomini dello stygiano si raccolsero in cerchio e i lancieri formarono una barriera di scudi. In seconda fila, gli arcieri shemiti alzarono automaticamente la destra alla spalla, pronti a estrarre le frecce dalle faretre. In un attimo la rotonda avrebbe potuto trasformarsi in un carnaio.

Ma Thutmekri era rimasto immobile. C’era qualcosa di familiare nella voce della dea. Avrebbe giurato che era la voce di una donna giovane, alterata in modo da sembrare più vecchia... Una giovane, ne era sicuro, che aveva già sentito in passato.

«Aspetta, o re!» gridò allora. «Stanno cercando d’ingannarti!»

Ma la voce della statua continuò imperterrita, attirando l’attenzione di tutti: «Scegli invece come tuo generale Conan il cimmero. Egli ha combattuto dalle nevi di Vanaheim alle giungle del Kush, dalle steppe hyrkane alle isole dei pirati nell’Oceano Occidentale. Egli è amato dagli dèi, che lo hanno portato alla vittoria in mille battaglie. Lui solo può far vincere le tue legioni!».

Quando la voce tacque Conan uscì dalla porticina che dava nella rotonda. Con vivo senso teatrale si fece avanti maestosamente, s’inchinò davanti al re Lalibeha e quindi al gran sacerdote.

«Il maligno!» gridò Thutmekri, ma era quasi un ringhio, e stravolto dalla rabbia ordinò agli arcieri: «Voglio vedergli addosso tante frecce che sembri un uccello!».

L’occhio di Conan colse il movimento delle mani che incoccavano le frecce, e tese i muscoli per saltare dietro una colonna, dato che, a quella distanza, lo avrebbero ridotto a un colabrodo. Il re aprì la bocca per gridare un ordine, ma in quel preciso momento la statua di Nebethet scricchiolò, ondeggiò e precipitò dal piedistallo, frantumandosi ai piedi degli scalini. Al posto della statua c’era ora una donna, e tutti gli occhi erano fissi su di lei.

Anche Conan guardava, e naturalmente si accorse che era Muriela... eppure non lo era. Era cambiata, e non soltanto per via della lunga gonna luccicante o dei cosmetici con cui si era imbellettata. Questa era una Muriela trasfigurata, più alta, più maestosa, perfino più bella. L’aria intorno a lei brillava di un’aura violetta, soprannaturale, e l’atmosfera della rotonda vibrava come se fosse viva. La voce della donna non era quella da soprano della danzatrice, né l’imitazione dei toni squillanti “da dea”, in cui si era cimentata poco prima. Era una voce più profonda, risonante, una voce che faceva vibrare il pavimento come una formidabile corda di liuto.

«O re! Sappi che io sono la vera Nebethet, benché incarnata in un corpo di donna mortale. Qualcuno di voi mortali osa dubitarne?»

Thutmekri, reso folle dalla rabbia e dalla frustrazione, ordinò a un arciere: «Abbattila!».

Quando l’uomo tese l’arco, mirando sopra la testa dei lancieri inginocchiati davanti a lui, la donna sorrise e puntò un dito. Ci furono un lampo e uno schianto, e lo shemita cadde morto in mezzo ai compagni.

«Adesso credete?»

Nessuna risposta. Tutti i presenti, re, sacerdote, guerrieri e gli avventurieri Conan e Thutmekri, caddero in ginocchio e chinarono la testa.

La dea continuò: «Sappi, o re, che questi due gran farabutti, Thutmekri e Conan, hanno un solo desiderio: arraffare tutto quanto potranno, a tue spese. Già una volta hanno tentato, senza riuscirvi, di ingannare i sacerdoti di Keshan. Lo stygiano non merita altro che d'essere gettato ai coccodrilli. Anche il cimmero merita lo stesso destino, ma per questa volta sarò clemente, perché è stato gentile con la donna di cui occupo il corpo. Dagli due giorni per lasciare il regno. Dopo di che potrai gettarlo ai serpenti.

«Ho un altro ordine per te. Il mio idolo, che si è appena spezzato cadendo, a dir poco era un obbrobrio. Ora, disponi che i tuoi artigiani scolpiscano per me una nuova immagine con le fattezze di costei che mi alberga. Nel frattempo, io eleggo il suo corpo a mia dimora. Vedi perciò che sia nutrito con i cibi migliori e i vini più squisiti. Non dimenticare mai quanto ti comando. E ora puoi andare!».

L'aura sbiadì, e la dea rimase immobile sul piedistallo. Gli uomini allibiti si rimisero in piedi e si guardarono l'un l'altro con gli occhi sgranati. Approfittando dell'immobilità generale lo stygiano e la sua scorta si diressero al portale aperto.

Ma un ordine del re ruppe il silenzio: «Prendeteli!».

Un giavellotto dalla punta lunghissima, scagliato da un guerriero di Lalibeha, volò nell'aria e si piantò nel petto di un kushita. La vittima urlò, s'inarcò e cadde sul pavimento di marmo, il sangue che gli usciva dal naso e dalla bocca.

Un attimo dopo la battaglia esplose tra le pareti della rotonda, fra le urla dei soldati, il sibilo dei giavellotti e delle corde degli archi, l'impatto sordo delle lance nella carne. I pugnali dai denti a sega volavano nell'aria, mazze pesantissime si abbattevano sugli scudi di rinoceronte e sulle teste lanose. I guerrieri di Punt si buttarono ripetutamente sul gruppo compatto degli uomini di Thutmekri e, ogni volta che l'ondata si ritirava, feriti e morenti si accasciavano sul pavimento del tempio, in un lago di sangue scarlatto.

Thutmekri fendeva l'aria con la scimitarra bestemmiando e invocando Set, Yig e tutti gli altri dèmoni del pantheon stygiano. Sembrava una furia e non dava un attimo di tregua agli attaccanti. In breve, davanti e intorno a lui si aprì un varco: i puntiani, terrorizzati, arretravano a ogni suo fendente mortale. Poi, oltre la massa dei nemici, Thutmekri vide Conan, immobile con la spada in pugno accanto al piedistallo.

Lanciando fiamme dagli occhi, la faccia contratta dall'odio, lo stygiano fendette la folla per raggiungere l'uomo che considerava la causa della rovina dei suoi piani.

«Questo è per te, porco cimmero!» urlò, roteando la spada per decapitare Conan.

Il barbaro parò il colpo e le spade cozzarono l'una contro l'altra con un fragore spaventoso. Poi le lame saettarono, guizzarono, si scontrarono mandando scintille. In breve, i due rivali ebbero il respiro pesante per la frenesia dell'azione.

Dopo una rapida finta Conan colpì Thutmekri al fianco. Con un gemito lo stygiano si piegò in due, lasciando cadere la spada e comprimendosi la parte ferita, mentre il sangue gli sgorgava tra le dita. Un secondo colpo, e la lama di Conan gli staccò la testa dal collo, facendola rotolare sul pavimento dove il corpo si abbatté in una pozza di sangue.

Quando videro che il loro capo era morto, gli uomini di Thutmekri (o, almeno, quelli che erano ancora in piedi) si raccolsero e forzarono il cerchio dei puntiani che li stringevano da ogni lato, aprendosi la strada verso l'uscita. In un baleno raggiunsero il portale.

Re Lalibeha gridò: «Inseguiteli! Uccideteli tutti!».

Il re, i sacerdoti e i soldati sciamarono dietro i fuggitivi. Quando Conan arrivò alla grata, il pendio brulicava già di uomini: alcuni erano balzati a cavallo e fuggivano al galoppo, altri, a piedi, correvano via come impazziti. Qualcuno riuscì a porsi in salvo nella foresta che lambiva la collina, verso sud.

Tornato nel tempio, Conan scavalcò i corpi Immobili dei morti e i feriti che ancora si lamentavano, e si avvicinò al piedistallo. Muriela era sempre immobile nel punto in cui prima sorgeva la statua d'avorio.

Il cimmero disse: «Vieni, Muriela. Dobbiamo andarcene. Ma, dimmi, come hai fatto con quell'alone violetto?».

«Muriela?» disse la donna, guardandolo in faccia. Mentre parlava, il bagliore soprannaturale tornò a brillare. In lei c'erano una freddezza e un'alterigia che superavano di gran lunga le capacità di attrice di Muriela. «Non essere arrogante, straniero, o condividerai la sorte di quello sfortunato shemita.»

A Conan la pelle si accapponò. Alzò gli occhi verso la dea, e nel suo sguardo si leggeva la paura.

«Sei veramente Nebethet?»

«Sì, così mi chiamano questi uomini.»

«Ma... ma cos'è successo a Muriela? Non posso abbandonarla.»

«La tua preoccupazione ti fa onore, Conan. Ma non temere per lei. Il suo corpo sarà la mia dimora finché io vorrò. Quando cambierò idea, farò in modo che non le manchi nulla. Ora sarà meglio che tu vada, se non vuoi finire nella pancia dei coccodrilli di Lalibeha.»

Raramente, nella sua vita turbolenta, Conan si era piegato alla volontà di un essere umano, qualunque fosse il suo potere. Adesso, per una volta, si fece rispettoso, quasi umile.

«E dove vado?» chiese. «Vostra Divinità sa benissimo che non ho un quattrino. Non posso tornare a Kassali e accettare l'offerta di Nahor, perché non sarei il benvenuto. Ormai, il Punt e il Keshan sono posti che scottano, per me.»

«Allora prendi la via di Zembabwei. Nahor di Asgalun ha un nipote nella città di Nuova Zembabwei che potrà offrirti un posto di guardia carovaniera. Adesso vattene, prima che io rifletta sulle blasfemità che hai ordito in mio nome!»

Conan s'inchinò, si allontanò dal piedistallo, fece dietrofront e se ne andò in fretta. Era quasi al portale quando un suono modulato, come il soffio di un gatto. lo fece girare con la mano sull'elsa della spada.

Dall'interno buio del tempio una figuretta rinsecchita e curva per l'età uscì alla luce. Una volta era stata una donna.

La veneranda sacerdotessa del santuario di Nebethet alzò una mano ossuta e, scuotendo un dito in direzione di Conan, aprì la bocca sdentata e parlò con voce rauca, raspante: «Mio figlio! Tu hai ucciso mio figlio! La maledizione della dea cada

su di te! La maledizione del padre del mio bambino, il demone Jamankh, cada su di te! Io ti invoco, Jamankh, diavolo-jena! Uccidi quest'assassino, questo blasfemo! Possano gli occhi marcirti nelle orbite! Possano i tuoi intestini esserti strappati centimetro per centimetro! Che tu muoia impalato! Vieni, Jamankh! Vendica...»

Un accesso di tosse scosse la debole vecchia che si premette entrambe le mani sul petto, gli occhi velati spalancati nelle orbite cavernose. Poi cadde lunga distesa sul marmo.

Conan fece un passo e toccò il corpo venerabile. "Morta" si disse. "Era così vecchia che il dolore l'ha uccisa. Forse il suo sposo-demonio m'inseguirà, e forse no: In ogni caso farò meglio ad andarmene."

Richiuse gli occhi sbarrati del cadavere, uscì dal tempio e discese il pendio erboso della collina, diretto al punto della foresta dove aveva nascosto i cavalli.

Luna di sangue

di Lin Carter e L. Sprague de Camp

Non essendosi potuto arricchire a Punt, Conan va a nord e giunge in Aquilonia, dove si arruola come esploratore alla frontiera occidentale, al di là della quale si stendono le selvagge Terre dei Pitti. Dopo gli eventi narrati in Beyond the Black River[18]*, il cimmero fa una rapida carriera nell'esercito di Aquilonia e in qualità di capitano delle truppe regolari si trova coinvolto nella guerriglia che infiamma la provincia di Conajohara, da Velitrium al Fiume Nero. Si tratta di schermaglie fra gli aquilomani in ritirata e i pitti che vogliono rioccupare il territorio che era stato loro prima di esserne scacciati da Aquilonia. Secondo alcune voci, i clan pitti, di solito divisi da faide, si sono uniti e progettano di attaccare la stessa Velitrium. Conan e un altro capitano vengono inviati con due distaccamenti di soldati nella provincia invasa, allo scopo di scoprire quali siano i piani dei pitti.*

1.
La civetta che cantava di giorno

La foresta era stranamente silenziosa. Il vento sussurrava fra le foglie primaverili, verdi come giada, ma gli animali e gli uccelli che vivevano in quella lussureggiante solitudine non facevano alcun rumore. Era come se la foresta, con i suoi mille occhi e orecchi, sentisse la presenza degli intrusi.

Poi, dalle navate naturali tra le querce enormi, venne un tramestio di uomini armati in movimento: rumore di piedi, tintinnare di metallo, mormorio di voci.

Improvvisamente, il fogliame si aprì e un gigante abbronzato avanzò in una radura. Portava l'armatura da battaglia: un elmo d'acciaio gli copriva la criniera di capelli neri mentre il petto e le braccia nerborute erano protetti da un usbergo di maglia. L'elmo era ammaccato e incorniciava un volto bruno, coperto di cicatrici e abbronzato dal sole delle più diverse latitudini. Gli occhi blu lampeggiavano come i fuochi di un vulcano.

Più che camminare, scivolava da un cespuglio all'altro, fermandosi di tanto in tanto a osservare, ascoltare e annusare l'aria. Aveva il comportamento teso e guardingo di chi si aspetta un'imboscata da un istante all'altro. Poco dopo, un altro uomo gli comparve alle spalle: era ben piantato, di media altezza, giovane e biondo, e indossava l'uniforme di tenente dei Leoni d'Oro, un reggimento della guardia di frontiera di Numedide, re di Aquilonia.

[18] Contenuto nel volume *Conan the Warrior*, tutt'ora inedito in Italia. (*N.d.T.*) Edito nel 1981 da Editrice Nord come *Conan il guerriero*: il racconto è intitolato *Oltre il fiume nero.* (*N.d.R.*)

La differenza fra i due uomini non poteva essere più stridente: il gigante dalla chioma scura, un cimmero venuto dal selvaggio nord, era vigile ma a suo agio; l'ufficiale più giovane, invece, sobbalzava a ogni rumore, tentava invano di scacciare la miriade d'insetti e nel complesso appariva goffo e nervoso.

Si rivolse al più anziano con molto rispetto: «Capitano Conan, il capitano Arno chiede se davanti a noi è tutto tranquillo. Aspetta il tuo segnale per far muovere le truppe».

Conan borbottò, ma non disse niente.

Il tenente diede un'occhiata inquieta alla radura. «A me sembra tutto a posto» aggiunse.

Conan si strinse nelle spalle. «Troppo tranquillo, per i miei gusti» disse. «A mezzogiorno un bosco come questo dovrebbe ronzare del canto degli uccelli e dello squittio degli scoiattoli. Invece qui attorno è tutto silenzioso come un cimitero.»

«Forse gli animali si sono spaventati per la presenza dei nostri soldati» suggerì l'aquiloniano.

«Già, oppure per quella di una banda di pitti, anche se fino a questo momento non ho visto tracce. Potrebbero esserci o anche non esserci. Dimmi, Flavio, qualcuno dei nostri esploratori è tornato?»

«Non ancora» rispose il tenentino. «Ma quelli mandati dal generale Luciano affermano che non ci sono pitti, nella foresta.»

Conan fece un ghigno feroce, del tutto privo di allegria, e i denti bianchi lampeggiarono come quelli di un lupo. «Lo so, gli esploratori del generale sostengono che non c'è un pitto vivo in tutta Conajohara. Ne concludono che quei diavoli dipinti hanno saputo che stavamo arrivando in forze e si sono ritirati. Ma...»

«Non credi agli esploratori, capitano?»

Conan gli gettò una rapida occhiata. «Quelli non li conosco. Non so da dove Luciano li ha portati, né quanto ci si possa fidare delle loro opinioni. lo credo solo ai miei esploratori, che sono con me da prima che cadesse Forte Tuscelan.»

Flavio sbatté le palpebre, incredulo. «Sospetti che il visconte Luciano voglia tradirci?»

Il volto trasformato in una maschera impenetrabile, con gli occhi semichiusi Conan studiò il compagno. «Non ho detto niente del genere. Ma ho girato abbastanza il mondo per non fidarmi più di nessuno. Va' e di' a capitan Arno... No, aspetta, ecco uno dei vagabondi di Luciano.»

Un uomo magro, dalle pelle bruna solcata da cento piccole rughe, sbucò da dietro il tronco di una grande quercia, un albero che era già vecchio quando i pitti dominavano tutta la Marca Occidentale. L'uomo indossava una giacca di pelle di daino ed era armato di arco e di coltellaccio da cacciatore.

«Ebbene?» chiese Conan, tralasciando i saluti.

«Non si vede un pitto per tutta la lunghezza del Fiume del Sud» rispose l'esploratore.

«E ai nostri fianchi?»

L'esploratore recitò parecchi nomi geografici. «Non ci sono pitti da nessuna parte. E davanti a te c'è solo il fiume» concluse, indicando la direzione.

«Questo lo so» disse Conan, asciutto.

Mentre Flavio, attento a quanto succedeva, scorgeva tra i tronchi massicci un balenio d'argento, l'esploratore si dileguò.

Il rumore di soldati in marcia si avvicinò e la testa della colonna apparve sul sentiero alle loro spalle. Dei cento e più guerrieri aquiloniani che marciavano in fila per uno o per due lungo la stretta pista tracciata da Conan, metà erano alabardieri, metà arcieri. Gli alabardieri erano per lo più gunderiani, massicci e con i capelli fulvi, e indossavano elmi e cotte di maglia. Gli arcieri erano invece bossoniani e non portavano altro che usberghi di cuoio costellati di anelli o bottoni di bronzo, e talvolta una leggera calotta d'acciaio. A quanto pareva, Arno si era stancato di aspettare.

Il grosso ufficiale dai capelli castani, tutto sudato e paonazzo, venne a passo svelto verso Conan, si tolse l'elmo e disse: «Conan, i miei stana-porci cominciano a stancarsi. Hanno bisogno di una sosta».

«Trovano la marcia troppo faticosa? Ah! Devono farsi le ossa, Arno, così come se le sono fatte i miei arcieri. Falli pure riposare un momento, ma digli di smetterla di cicalare. Se ci fosse un pitto nel raggio di una lega saprebbe dove siamo e quanti siamo.»

Con una manata, capitano Arno si schiacciò un insetto sul collo. «Pochi uomini hanno le gambe lunghe come le tue, Conan, e la lingua tanto corta» disse. Poi tornò dai suoi uomini, scuotendo la testa.

«Bella *ricognizione in forze!*» brontolò il cimmero, rivolto a Flavio. «In queste condizioni, ci tireremo addosso un disastro.»

«Gli ordini del generale erano precisi» disse il biondo.

«Già, ma non per questo meno assurdi. Per combattere i pitti ci vogliono due cose: informazioni prima e un mucchio di uomini durante la battaglia. Cioè si sguinzagliano gli esploratori perché scoprano quanti nemici ci sono e dove sono, e poi si riuniscono tutte le truppe di cui si dispone e si picchia sodo.»

«Il che richiede un perfetto tempismo, non è così?»

«Infatti. Se ti sbagli sei morto. Ragazzo, il calcolo dei tempi è una buona metà dell'arte della guerra, quella che i generali di Numedide chiamano strategia. Ma mandare due mezze compagnie lungo il fiume, senza una retroguardia che ci protegga in caso di guai, quando i pitti possono attaccare a migliaia...»

Gli occhi blu di Conan scrutarono i corridoi della foresta, tra i grandi alberi, come se concentrando lo sguardo lui potesse trapassare i tronchi giganteschi e vedere lontano nell'ombra verde. Quella spedizione non gli piaceva per niente, perché era stata decisa non per temerarietà, ma per pura follia. Lui la pensava così, ma i soldati che militavano da parecchio nell'esercito di re Numedide non discutevano mai gli ordini, né si domandavano se i loro ufficiali avevano perso una rotella. Conan, però, non era uno dei soliti soldati aquiloniani, anche se da più di un anno serviva Aquilonia come mercenario, a scopo di lucro, e adesso cominciava a rimpiangere di aver accettato un comando nella guardia di frontiera, che all'inizio gli era parso il più vantaggioso di tutti. Il fatto di dover condividere il comando con capitan Arno era in parte la causa del suo malumore, ma la spedizione alla cieca in una terra ostile e selvaggia lo disturbava ancora di più. La sua anima primitiva e i suoi istinti si ribellavano a un piano così folle.

«Be’, è tempo di muoversi» borbottò. «Flavio, torna da Arno e digli di rimettere in piedi i suoi alabardieri.»

Gli uomini ripresero la marcia e per tutto il lungo mattino avanzarono sul terreno roccioso, fra le radici dei grandi alberi, della pista che portava al Fiume del Sud, il confine naturale che divideva la provincia di Schohira da quella di Conajohara che gli aquiloniani avevano perduto e che era in mano ai selvaggi pitti.

Flavio tornò da Conan con un messaggio da parte di Arno. «Il capitano ti prega di fare l’andatura. Lui resterà in seconda posizione finché non segnalerai altrimenti.»

Conan annuì brevemente, le labbra socchiuse in un leggero sorriso. «Sia ringraziato Crom.»

«Per che cosa?» chiese Flavio.

«Perché Arno ha tanto buonsenso da ammettere di non conoscere la frontiera. Perciò si fida di quanto faccio io. In altre circostanze due comandanti sarebbero veramente un invito al disastro.»

«Il generale Luciano ha insistito che foste in due.»

«È vero, ma non mi piace. C’è qualcosa che non va, in questa spedizione.»

Quando furono in prossimità del fiume, Conan ordinò agli uomini dell’avanguardia: «Riempitevi le borracce, e passate parola. Ma a bassa voce».

Il sole era allo zenit e la colonna aveva percorso un’altra lega lungo il Fiume del Sud, che ormai correva sempre più veloce verso il Fiume Nero. A parte il gorgoglio dell’acqua, la foresta era silenziosa come una tomba.

Poi un suono improvviso ruppe la quiete: era il grido di una civetta. Conan si girò di scatto verso la colonna di soldati.

«Formate il quadrato difensivo!» ruggì. «Arcieri, non sprecate una freccia finché non vedrete bene in faccia il nemico!»

Flavio, che correva dietro di lui, ansimò: «Era solo una civetta, capitano. Non c’è...».

«Hai mai sentito una civetta a mezzogiorno?» ringhiò il cimmero, mentre un coro di urla provenienti dagli alberi sommergeva le sue parole.

2.
La morte dagli alberi

Anche Arno gridava ordini, e la colonna si trasformò dapprima in una massa disordinata di soldati, poi, eseguendo la manovra comandata da Conan, in un quadrato perfetto, il cui perimetro era costellato di lunghe picche tenute basse. Dietro ognuno dei cinquanta alabardieri stava un arciere, l’arco teso e la freccia incoccata. Gli alabardieri erano inginocchiati sul suolo soffice e coperto di foglie della foresta, l’asta inclinata di ogni picca conficcata nel terreno e la punta all’altezza della vita. La muraglia umana si era appena formata che un’orda di selvaggi con il corpo dipinto sbucò dagli alberi. A parte i mocassini e le brache rattoppate erano nudi e portavano infilate piume nei capelli intrecciati. Caricarono gli aquiloniani, scagliando una nuvola di frecce mentre venivano all’attacco. Erano uomini formidabili, agili e

muscolosi, ed erano armati di asce e lance dalla punta di rame. Alcuni avevano però armi aquiloniane rubate ai morti nel massacro di Forte Tuscelan.

«Mitra! Sono migliaia» borbottò Flavio.

«Va' in quell'altro angolo del quadrato» ordinò Conan, mentre a sua volta prendeva posizione nell'angolo destro. Arno e il suo luogotenente occupavano i due angoli che restavano, la faccia rivolta all'orda degli assalitori.

I pitti li avevano già circondati, ma parecchi erano caduti sotto una pioggia di frecce bossoniane. Alla fine, comunque, i feroci guerrieri bruni furono su di loro. Alcuni, nella furia dell'attacco, andarono a impalarsi sulla punte delle picche, altri balzarono oltre la cortina di lame, urlando come belve e brandendo le armi. Qualcuno ebbe l'idea di buttarsi a terra e passare strisciando e rotolando fra i lancieri, ma fu subito liquidato.

Conan difendeva il suo angolo roteando lo spadone: una testa saltava qua, un braccio là. Gli arcieri sembravano automi instancabili: prendevano una freccia dalla faretra, la incoccavano, la tiravano contro l'orda nemica e ripetevano meccanicamente il gesto. I pitti cadevano, chi cercando di estrarsi una freccia dal petto, chi rotolando nell'agonia. Il sangue scorreva a ruscelli sulle ultime foglie invernali e imbeveva il fertile suolo della foresta. L'aria immobile assorbiva l'odore del sangue, del sudore e della paura.

Il sibilo di un fischietto d'osso risuonò all'improvviso *sui* rumori del combattimento, e i capi pitti corsero in mezzo i loro uomini, impazziti per la furia, e urlando ordini inintelligibili li costrinsero a ritirarsi. Non era facile comandare quell'orda inferocita, ma alla fine i guerrieri bruni volsero le spalle al nemico. Muovendosi come furetti, o zoppicando sotto il peso dei compagni feriti, sparirono nel fitto degli alberi senza lasciare tracce.

Intorno al quadrato aquiloniano giacevano più di quaranta pitti, fra morti e feriti. Qualcuno gridava, altri tentavano di mettersi in salvo strisciando. Conan si deterse sangue e sudore dalla faccia e si voltò a guardare i suoi soldati che aspettavano ordini accanto ai commilitoni caduti.

«Tu! E tu!» latrò il cimmero, indicando due alabardieri. «Andate fuori e ammazzate tutti quelli che si muovono ancora. Ma attenti! Quei cani sono bravissimi a fingersi morti. Voialtri, mantenete la formazione. Buttate i nostri morti fuori dal quadrato e medicatevi le ferite.»

Poi, incaricò tre arcieri di andare a ricuperare le frecce sparse a terra o piantate nel corpo dei pitti.

Arno chiese: «Perché se ne sono andati, pur essendo dieci contro uno?».

«Solo Crom lo sa. Probabilmente si sono ritirati per preparare qualche altra diavoleria. Per il momento non è prudente sciogliere la formazione.»

Poi il vento portò il suono ritmico di un tamburo e di un paio di nacchere agitate da una mano frenetica. Gli aquiloniani tirarono un sospiro di sollievo, si asciugarono il sudore dalla faccia e si attaccarono avidamente alle borracce.

Quando però qualcuno fece l'atto di sfilarsi l'elmo e la cotta, Conan ruggì: «Rimettetevi l'armatura, idioti! Perché credete che siamo riusciti a farne fuori tanti e a perdere così pochi dei nostri?».

Nel pomeriggio soffocante le mosche sciamavano sui corpi dei caduti formando nuvole nere sulle ferite, e il suono di tamburi e di nacchere continuava incessante. I quattro ufficiali si appartarono dai soldati stanchi e irrequieti e conferirono tra loro a bassa voce.

Conan disse: «Ho sentito che hanno un nuovo mago, Sagayetha, nipote del vecchio Zogar Sag. È probabile che questo baccano indichi che c'è anche lui, e che dirigerà personalmente il prossimo attacco».

«Dobbiamo stare attenti, Conan!» sibilò Arno. «Se gli uomini sospettano che c'è di mezzo la stregoneria...»

«Chiunque combatta contro i pitti sa che combatte contro la stregoneria» ribatté il cimmero. «Alla frontiera è una cosa naturale. Loro non possono competere col nostro acciaio, lo stesso acciaio che li ha cacciati dalla Marca Occidentale facendone una provincia di Aquilonia. Così, per pareggiare la bilancia, si rivolgono alla magia nera.»

«Che cosa vuoi dire con quel *cacciati*?» scattò Arno, indignato. «Questa terra gliel'abbiamo comprata a palmo a palmo, e gli atti di vendita portano il sigillo del re.»

Conan storse il naso. «Conosco quel genere di atti, firmati da qualche pitto ubriaco che non sapeva nemmeno che cosa c'era scritto sulla pergamena. Non amo i pitti, ma capisco la loro rabbia. Adesso sarà meglio metterci in marcia in fila per quattro, gli alabardieri all'esterno e gli arcieri all'interno. Se dovessero attaccare di nuovo faremo più presto a formare il nostro... ehm, porcospino.»

Gli ufficiali tornarono ai loro posti, ma prima che la colonna avesse fatto cento passi il suono delle nacchere e del tamburo cessò improvvisamente. I soldati si fermarono, intimoriti dall'improvviso silenzio.

Poi la calma innaturale fu rotta da un urlo. Un uomo barcollò e uscì dalla fila, contorcendosi ai piedi di un albero. Un altro lo seguì un istante dopo... e improvvisamente dalla colonna si alzarono grida di orrore.

Un groviglio di serpenti – le terribili vipere delle Terre dei Pitti, dalla testa a cuneo e i grossi corpi scagliosi e baluginanti – si stava calando o lasciando cadere dagli alberi sugli aquiloniani. Altri strisciavano sul tappeto della foresta, ondeggiando le teste e puntando al più vicino soldato. Colpito uno, passavano al successivo.

«Le spade, presto!» ordinò Conan a gran voce. «Uccideteli! Restate in fila, ma uccidete!»

La lama del cimmero fece a pezzi un serpente lungo più di un metro e ottanta, i cui tronconi continuarono a torcersi come se fossero animati di vita propria. La pioggia di rettili sembrava non avere fine. Un arciere, impazzito dal terrore, abbandonò l'arco e si mise a correre.

«Torna nei ranghi, tu!» gridò Conan.

Fermò il fuggitivo col piatto della spada, ma era troppo tardi: il panico aveva preso il sopravvento fra gli uomini. Arno, morso da un serpente, si contorceva a terra.

Quella che era stata una compagnia compatta di guardie di frontiera, si disintegrò in una marea di fuggiaschi. Nella loro fuga demenziale i soldati si liberarono delle armi e delle armature e sparirono nella foresta, inseguiti dai pitti che erano riapparsi dal nulla e che massacrarono tutti quelli su cui riuscirono a mettere le mani.

Lo spadone di Conan abbatté due nemici, poi il cimmero urlò: «Flavio! Da questa parte!».

Il giovane ufficiale si fece strada nella calca e lo raggiunse. Insieme, i due si allontanarono correndo dal punto dell'imboscata, diretti a nordovest. E di nuovo, all'improvviso, il cammino fu sgombro. L'unico pitto relativamente vicino aveva pensato bene di girare al largo dai due guerrieri con l'usbergo di maglia e le lame d'acciaio. Conan e Flavio continuarono nella direzione presa, e presto furono fuori di vista dal campo di battaglia.

I selvaggi si erano buttati all'inseguimento degli aquiloniani che correvano in direzione di Velitrium, ma evitarono di passare nel punto in cui i soldati avevano fatto quadrato, perché il posto era pieno di cadaveri e di serpenti che ancora strisciavano fra le foglie.

3.
Il prezzo del tradimento

Il fiume scorreva pacifico sotto il cielo blu, di cui rifletteva lo splendore. Conan e Flavio ne costeggiavano cautamente le sponde, facendosi strada nel verde, quando un tonfo ruppe il silenzio. La tranquilla superficie s'increspò e uno spruzzo si alzò dall'acqua, brillando come topazio alla luce del sole pomeridiano.

«Un pesce?» sussurrò Flavio.

«Un castoro. Hanno code larghe quanto uno spadone e le battono sull'acqua per avvertire gli altri di un pericolo. Vedi la diga che hanno costruito a valle di quell'ansa? Lì hanno le loro tane.»

«Vivono sott'acqua?»

No, hanno ripari di rami in superficie entro i confini della diga. Riesci a vedere quello spiazzo oltre l'argine?»

Sulla riva destra del Fiume del Sud Flavio vide una piccola radura. Un tempo abbandonata e inselvatichita, era stata spianata di nuovo. Attraverso gli alberi che coronavano il promontorio si scorgevano le acque azzurre del Fiume Nero.

Al centro dello spiazzo c'era una statua di granito alta il doppio di un uomo. Era poco più che un masso collocato in posizione verticale e rozzamente sbozzato per dare l'idea di una figura umana. Di fronte, a poca distanza, aveva un altro macigno, piatto e più piccolo, in posizione orizzontale, che sporgeva di poco dall'erba.

«Sono le Pietre del Consiglio» mormorò Conan. «1 pitti si radunavano qui prima che Aquilonia li cacciasse da Conajohara. Adesso hanno ripreso a farlo. Ci nasconderemo dietro la tana del castoro e resteremo a sorvegliarli per sentire tutto quello che dicono. Dato che pensano di averci sgominati, terranno senz'altro consiglio.»

«Ma ci vedranno, Conan, e ci faranno prigionieri... o peggio!»

«Non credo.» Conan strappò alcune felci e piante acquatiche dalla riva del torrente e se le sistemò in cima all'elmo. «Fa' come me.»

«D'accordo, possiamo nasconderci la testa. Ma il corpo?»

«Tutto è invisibile nell'acqua nera, figliolo.»

«D... dobbiamo immergerci nell'acqua, armatura e tutto, come se fossimo diventati pesci?»

«Già. Meglio bagnati che morti.»

Flavio sospirò. «Non hai torto, dannazione!»

«Il giorno che avrò torto mi staccheranno la testa e l'appenderanno in uno di quei tuguri che loro chiamano templi. Andiamo!»

Conan entrò nell'acqua fino alla cintola e guidò il giovane compagno attraverso l'ansa del torrente fino alla tana del castoro, costituita da un agglomerato di rametti e pezzi di legno che s'innalzavano un sessanta centimetri sul pelo dell'acqua. Mentre si avvicinavano, una tartaruga, stesa al sole sull'argine della diga, si affrettò a tuffarsi e scomparire.

Conan e Fabio si accovacciarono sul fondo, immergendosi fino al mento e lasciando che solo le teste, del tutto invisibili sotto la protezione di foglie, emergessero in superficie.

«Preferirei adorare Mitra in uno dei suoi templi invece di starmene inginocchiato in questa fanghiglia!» disse Flavio con un sorriso asciutto.

«Sta' calmo. La nostra vita dipende anche dal fango. Credi di poter resistere in questa posizione per qualche ora, se ce ne sarà bisogno?»

«Ci proverò» rispose il tenente.

Con un borbottio di approvazione Conan s'immobilizzò, come un leopardo in attesa della preda.

Gli insetti ronzavano intorno a loro, e le rane, che si erano zittite all'arrivo dei due uomini, dopo un po' ripresero a gracchiare in coro. Il sole calò lentamente sulla vegetazione che immergeva le proprie radici nell'acqua, e il bosco scurì.

Flavio se ne uscì con un disperato: «Qualcosa mi morde!».

«Sanguisughe» rispose Conan. «Non aver paura, non ti toglieranno troppo sangue.»

Con un brivido, Flavio agguantò la mignatta e se la staccò di dosso.

«Ssst! Arrivano!» mormorò il cimmero.

Flavio si calmò, osando a stento respirare, e i pitti sbucarono dagli alberi, soli o in coppia. Ridevano e cantavano, e Flavio ne fu sorpreso perché da quello che aveva visto fino a quel momento li riteneva un popolo chiuso e tetro. Ma, evidentemente, conoscevano l'allegria come ogni altro uomo.

La radura si riempì di pitti, addobbati in pompa magna, che si sedettero per terra e cominciarono a passarsi le borracce della tenue birra del luogo, scambiando chiacchiere e battute.

«Vedo gente di tutti i clan. Lupi, Falchi, Tartarughe, Gatti, Corvi, e in perfetta armonia, sembra!» sussurrò Flavio.

«Stanno imparando a passar sopra alle lotte e alle faide fra clan» borbottò Conan. «Se un giorno le tribù si uniranno veramente, Aquilonia dovrà stare molto attenta. Ah! Guarda quei due!»

Due individui che spiccavano sul resto della folla fecero il loro ingresso nella radura. Uno era uno sciamano, con una veste di cuoio ornata di piume di struzzo dai vivaci colori. Flavio sapeva che se le facevano venire da lontano, che per arrivare

nelle Terre dei Pitti quei gingilli percorrevano centinaia e centinaia di leghe di strade carovaniere serpeggianti per i deserti e le savane del sud.

L'altro uomo era un aquiloniano segnato dalle intemperie, che indossava una giacca di pelle di daino.

Conan sussurrò: «Sagayetha e... per Crom!, quello è Edric, l'esploratore che ci ha appioppato Luciano!».

Facendosi largo fra i guerrieri seduti, che ondeggiavano come grano per lasciarli passare, lo sciamano e l'esploratore salirono sul masso più piccolo. L'aquiloniano arringò i pitti nella sua lingua, facendo di tanto in tanto una pausa per permettere a Sagayetha di tradurre.

«Avete visto, amici, che il generale visconte Luciano non è uomo dalle parole vuote. Aveva promesso di consegnarvi pari pari una compagnia di aquiloniani. Lo ha fatto o no? Adesso vi promette tutta Schohira, e onorerà l'impegno perché è un grande e leale amico.

«Quindi è tempo di regolare i conti. In cambio dell'aiuto per riconquistare la terra che vi è stata rubata pochi decenni fa, egli chiede adesso il tesoro che gli avete promesso.»

Dopo aver tradotto l'ultima frase Sagayetha pronunciò qualche altra parola.

«Cos'ha detto?» chiese Flavio.

«Ha ordinato ai suoi di portare il denaro. Adesso, zitto!»

Apparvero quattro pitti, che barcollavano sotto il peso di un massiccio baule assicurato a due pertiche. Quando l'ebbero posato al suolo, Sagayetha e Edric scesero dal masso e ne alzarono il coperchio. Dal loro riparo acquatico Conan e Flavio non potevano vedere il contenuto del baule, ma Edric vi affondò una mano e la ritrasse piena di monete scintillanti, che lasciò ricadere a una a una nel forziere. Flavio sentì anche un tintinnio metallico.

«Dove avranno preso tutto quell'oro e quell'argento?» mormorò. «1 pitti non usano denaro, tranne in rare occasioni, quando devono commerciare con Aquilonia.»

«Sono le paghe di Forte Tuscelan. Le aveva portate Valanno poco prima che il forte cadesse, e i pitti ci hanno messo sopra le mani.»

«Nel nome degli dèi, perché Luciano dovrebbe tradire la sua gente e vendere la nostra terra a quei selvaggi?»

«Non lo so, ma ho una mia idea.»

«Ucciderò quelle carogne o morirò nel tentarlo. Se corro, posso far fuori Sagayetha e Edric prima che...»

«Provaci e ti strozzo» brontolò Conan. «Le notizie che abbiamo sentito sono molto più importanti di una inutile vendetta. Se moriamo adesso, non potremo mai riferirle a Velitrium. E adesso tieni giù la testa e morditi la lingua.»

I due uomini nascosti presso la tana del castoro restarono a osservare in silenzio quello che avvenne in seguito. Quattro pitti ripresero in spalla le pertiche a cui era assicurato il baule e seguirono Edric nella foresta. Sagayetha risalì sul macigno e si lanciò in una vera e propria orazione che aveva lo scopo di ricordare ai pitti il loro passato eroismo e le future glorie. Le piume colorate ondeggiavano a tempo con i suoi gesti magniloquenti.

Prima che lo sciamano avesse finito, il sole tramontò del tutto lasciando soltanto poche nuvole scarlatte nel cielo di zaffiro. Mentre si addensavano le tenebre, i pitti si diedero a una sfrenata danza della vittoria, cantando, saltando. Alcuni, più semplicemente, si attaccarono agli otri di birra.

Quando le prime stelle occhieggiarono fra le foglie, la danza era diventata selvaggia e incontrollabile. Inebriati dal nettare della vittoria, i pitti si disfecero di ogni inibizione, tornando alla bestialità che si nasconde in ogni uomo. Poi la festa divenne oscena, e Conan fece un grugnito di disgusto.

La luna era alta quando la foresta tornò silenziosa, salvo che per il gracchiare delle rane e il ronzio delle zanzare. Le lucciole baluginavano come lumini fatati sui corpi dei pitti, finalmente esausti e sdraiati in terra.

Il cimmero disse: «Dormono tutti. Possiamo andare». Si allontanarono dalla diga del castoro stando attenti a non fare il minimo rumore. Quando emersero dall'acqua e si misero al riparo degli alberi, Flavio si sentì tremare nell'aria fredda della notte. Soffocò un lamento, si stiracchiò per ridare mobilità ai muscoli irrigiditi e represse il bisogno impellente di starnutire.

Conan ripercorse la pista che li aveva portati alla tana del castoro: all'apparenza, il cimmero ci vedeva anche di notte e si muoveva fra gli alberi con l'agilità di un felino. La luce lunare che filtrava tra la vegetazione era talmente scarsa che Flavio doveva stare sempre attento a non perdere la strada e a non inciampare in un cespuglio o nel tronco di un albero. La cosa migliore, si rese conto, era seguire Conan da vicino e fidarsi ciecamente del suo istinto.

La foresta viveva del ronzio e del cicaleccio degli insetti notturni, alto e forte quando ripassarono nel punto in cui il giorno prima si era svolta la battaglia, fra i cadaveri che cominciavano già a imputridire, emanando un lezzo ammorbante. Flavio sobbalzò, perché nelle tenebre gli era sembrato di sentire il rumore di bestie invisibili.

Quando il giovane cominciò ad ansimare (non era facile per nessuno stare al passo con le lunghe gambe del barbaro), Conan si fermò per lasciarlo riposare.

«Perché Luciano ha tradito il suo paese? Mi hai detto di saperlo» disse Flavio, appena gli fu tornato un po' di fiato.

«È abbastanza chiaro» rispose Conan, estraendo la spada e asciugandola. «Dopo la caduta di Tuscelan, Luciano è diventato temporaneamente governatore di Conajohara, oltre che comandante delle truppe che rimangono in questa provincia maledetta.»

«Vero» disse Flavio. «È solo una striscia di terra lungo il Fiume del Tuono che unisce Conawaga e Schohira con Oriskonie... e la città di Velitrium.»

«Sì, e questa striscia di terra, come la chiami tu, non conserverà a lungo la sua indipendenza, perché Thasperas, signore di Schohira, e Brocas di Conawaga sono andati a Tarantia per reclamare, ognuno per sé, i poveri resti.

«Luciano sa già che il suo governatorato finirà quando Numedide assegnerà la terra all'uno o all'altro dei pretendenti, o quando ne darà metà a ciascuno dei due per non scontentarli. Si dice anche che Thasperas e Luciano si odino. Quindi, vendendo Schohira ai pitti, il nostro amico prende due piccioni con una fava. Guadagna una piccola fortuna e si prende una vendetta sul rivale. Quel baule conteneva le paghe di

mille uomini per sei mesi. Una bella sommetta, no? Pare che Luciano sia un giocatore e, naturalmente, sia pieno di debiti.»

«Quale sarà il destino degli abitanti di Schohira?»

«A Luciano non importa un fico. Lui fa gli interessi di una sola persona, se stesso, come del resto fanno quasi tutti i signori feudali.»

«Il barone Thasperas non farebbe mai una pazzia simile!» disse Flavio.

«Per lo meno Thasperas non ha richiamato le compagnie che ci aveva mandato di rinforzo, dopo la faccenda di Tuscelan, così come ha fatto Brocas. Però, io non mi fido di nessuno dei due. E comunque il tradimento di Luciano non è più sporco del modo in cui voi aquiloniani vi siete appropriati della Marca Occidentale... Almeno, così la pensano i selvaggi.»

La rabbia prese il sopravvento sulla fedeltà di Flavio al suo capitano. «Se ci disprezzi tanto, perché rischi il collo combattendo per noi contro i pitti?»

Conan alzò le spalle, in mezzo alla foresta illune. «Non disprezzo te, Flavio, e nessuno degli altri uomini onesti che ho conosciuto fra la tua gente. Ma gli uomini onesti sono pochi, in ogni terra. E le beghe dei signorotti e dei re non mi riguardano, perché io sono un mercenario. Vendo la mia spada a chi mi offre di più. Finché la paga è buona, lo servo e lo difendo. E adesso tirati su, signorino. Non possiamo restare qui a berciare tutta la notte.»

4.
Oro al chiaro di luna

In una delle baracche dell'alloggio ufficiali a Velitrium, quartier generale fortificato del reggimento dei Leoni d'Oro, quattro uomini sedevano alla luce gialla di una lampada di bronzo che pendeva dal soffitto. Due erano Conan e Flavio, entrambi coperti di morsi di zanzara. Conan, per niente indebolito dalle avventure nella foresta, parlava con veemenza, mentre Flavio doveva lottare contro il sonno che cercava di sommergerlo. Ogni volta che si riprendeva, tentava di concentrare l'attenzione sugli altri, che lo guardavano con occhi interrogativi, ma poi le palpebre gli si abbassavano di nuovo, il corpo gli s'intorpidiva, la testa gli cadeva sul petto finché sobbalzava e tornava sveglio per qualche minuto.

Gli altri due uomini indossavano le uniformi di ufficiali d'Aquilonia, ma nessuno dei due era interamente vestito, perché erano stati tirati giù dal letto. Uno era un tipo corpulento con la barba spruzzata di grigio e la faccia piena di cicatrici di guerra, l'altro era alto, più giovane e dall'aspetto patrizio e piacevole. Lunghi capelli biondi gli ricadevano fin sulle spalle.

Il biondo parlò per primo: «Incredibile è quello che racconti, capitano Conan! Che un uomo di nobile lignaggio come il generale Luciano tradisca i suoi stessi uomini è semplicemente pazzesco! Non riesco a crederci. Se tu rendessi pubblica la tua denuncia sarei costretto a accusare te di tradimento».

Conan sbuffò. «Credi quello che vuoi, Laodamante, ma Flavio e io abbiamo visto.»

Laodamante si rivolse all'altro ufficiale: «Buon Glyco, dimmi. Ci troviamo davanti a un tradimento o costoro sono impazziti?».

Glyco rifletté, poi disse: «È un'accusa molto grave, su questo non ci sono dubbi. D'altra parte, Flavio è uno dei migliori tra i nostri ufficiali più giovani, e quanto al cimmero... ha mostrato la sua lealtà negli scontri dell'autunno scorso. Luciano, invece, lo conosco solo formalmente, da quando è diventato il nostro comandante. Non dirò niente contro di lui senza prove, è ovvio, ma niente nemmeno in suo favore».

«Ma è un *nobile!*» insisté Laodamante.

«E con questo?» sbottò Conan. «Se credi che basti un titolo a mettere un uomo al di sopra delle tentazioni, hai ancora parecchio da imparare sul conto degli esseri umani!»

«Dunque, se questa storia fantastica fosse vera... aspetta!» esclamò Laodamante, accorgendosi che gli occhi blu di Conan lampeggiavano di collera e un mugolio feroce gli saliva dalla gola. «Non ho detto che hai mentito, ho solo detto se... e lo ripeto. *Se è vera*, che cosa proponi? Non possiamo anelare dal nostro comandante e dirgli: "Traditore, dà le dimissioni e va' in prigione in attesa del processo".»

Conan scoppiò in una secca risata. «Naturalmente, no. Non voglio che nessuno rischi il collo senza avere prove in mano. Ma il baule con i soldi delle paghe attraverserà presto il Fiume del Tuono, per essere consegnato con discrezione al generale. Flavio e io abbiamo corso per buona parte della notte per arrivare prima, calcolando che il peso dell'oro avrebbe rallentato i portatori. Se vi degnerete di finire di vestirvi, li intercetteremo prima che raggiungano la riva.»

Avvolti nei mantelli e parlando a bassa voce, i quattro ufficiali erano immobili sullo stretto molo di legno che, dal porto di Velitrium, si protendeva sul fiume. Molte piccole imbarcazioni, legate al molo, ondeggiavano dolcemente sulle onde sinuose. La luna, quasi piena, era un disco un po' storto nel cielo occidentale. Più distanti, ammiccavano le stelle bianche. Dal fiume si levava una nebbiolina spettrale. Sopra la nebbia si scorgevano le sagome evanescenti degli alberi sulla sponda opposta.

Il silenzio era profondo, tranne che per lo sciabordio dell'acqua contro i piloni del molo e il fruscio delle barche che si sfioravano. Da lontano venne il richiamo di un uccello notturno. Gli altri tre ufficiali fissarono Conan con aria interrogativa, ma il cimmero scosse la testa.

«Quello era un uccello vero, non un segnale dei pitti.»

«Flavio!» disse secco Laodamante. Il giovane tenente era letteralmente cascato dal sonno, e adesso ronfava con la schiena appoggiata a un pilone.

«Lasciagli schiacciare un sonnellino» disse Conan. «Se l'è meritato, il ragazzo.»

Laodamante guardò a oriente e domandò: «Il cielo mi sembra un po' più chiaro. Fa giorno così presto?».

Conan scosse la testa. «È la falsa aurora, o almeno così la chiamano. Per quella vera manca ancora un'ora.»

Cadde di nuovo il silenzio. Gli ufficiali passeggiarono per un po' avanti e indietro senza far rumore. A un certo punto Conan si fermò e fece un segno agli altri.

«Ascoltate!» Dopo un momento disse: «Remi! Mettetevi ai vostri posti».

Svegliò Flavio toccandolo con la punta di uno stivale e si ritirò insieme agli altri all'inizio del molo, dove cercarono di nascondersi come meglio poterono.

«Silenzio, adesso!» disse ancora Conan.

Di nuovo regnò il silenzio. La luna era tramontata e le stelle brillavano con maggior splendore, ma a oriente si avvicinava il giorno e piano piano gli astri impallidirono.

Si udì un leggero sciabordio, poi lo scricchiolio di un'imbarcazione. Una sagoma nera prese forma nella nebbia e ne uscì, rivelandosi per una barca a remi. Man mano che si avvicinava, le teste dei cinque occupanti diventavano più visibili e, quando l'imbarcazione approdò all'estremità del molo, un uomo balzò a riva e attraccò la fune d'ormeggio a un palo. Con poche parole e molti grugniti i quattro rematori sollevarono un oggetto grosso e pesante, poi, assicurandolo a una pertica, se lo misero in spalla. Il quinto uomo, in testa alla colonna, li guidò lungo il molo verso la terraferma. Nella luce livida dell'alba un occhio acuto avrebbe potuto notare che indossavano tutti e cinque l'uniforme di pelle degli esploratori aquiloniani: secondo l'evidenza, a un certo punto i pitti avevano passato di mano il carico prezioso.

Quando furono vicini al nascondiglio dei quattro ufficiali, Conan balzò incontro ai traditori con la spada in pugno.

«Fermi o siete morti!»

I tre compagni lo seguivano con le spade snudate. Per una frazione di secondo nessuno parlò.

Poi i portatori lasciarono andare il baule, che cadde con un tonfo, e come un solo uomo tornarono a gran velocità sui loro passi saltando subito nella barca, che rollò pericolosamente. Uno tagliò la corda col coltello e gli altri si misero a remare a tutta forza.

Anche il capogruppo era indietreggiato davanti al gigantesco cimmero, ma aveva urtato contro il baule ed era caduto. In un lampo Conan gli fu addosso, lo afferrò per il collo ossuto e gli puntò la spada alla gola.

«Azzardati a dire una parola e sarà l'ultima» minacciò il barbaro con gli occhi che mandavano lampi.

Gli altri ufficiali erano corsi all'estremità del molo, ma gli esploratori si erano già allontanati nella nebbia.

«Lasciateli perdere, quelli!» gridò Conan. «Abbiamo qui Edric, il traditore che ci ha portati nella trappola, ieri. Adesso ci spiegherai tutto quello che vogliamo sapere, eh, Edric?»

Poiché l'esploratore restava silenzioso Conan continuò: «Non preoccuparti, ti scioglierò io la lingua!».

«Adesso che facciamo, Conan?» chiese Glyco.

«Torniamo agli alloggi. Useremo la tua stanza.»

Ma Flavio intervenne: «Come facciamo a portare sia l'uomo sia il baule, Conan? Se noi quattro ci carichiamo della cassa, chi guarderà il prigioniero?».

«Flavio, togli il coltellaccio a questo cane e legagli le mani dietro la schiena. Usa la sua cintura. A lui penserai tu.» Lasciato il rinnegato, Conan inarcò la schiena possente e alzò un poco il baule. «Glyco, Laodamante, aiutatemi con quest'affare, in modo che possa caricarmelo in spalla.»

I due ufficiali tennero alzata la cassa, servendosi della pertica. Conan si chinò, mise le spalle sotto il baule e, con i muscoli che gli scricchiolavano, si raddrizzò.

«Per gli dèi!» esclamò Laodamante. «Non avrei mai creduto che un mortale potesse sollevare un peso del genere!»

«Aiutate Flavio a scortare il prigioniero. Io vi verrò dietro.»

Nella luce pallida dell'alba, si avviarono per le strade fangose. Per primo veniva l'esploratore tra Glyco e Laodamante; seguiva Flavio, che lo pungolava con la punta della spada. Conan chiudeva il corteo, arrancando sotto il peso micidiale ma reggendo saldamente il baule con le braccia che sembravano nodosi tronchi vivi, di carne.

Raggiunsero le baracche degli ufficiali al primo canto degli uccelli. La sentinella guardò la processione alquanto incuriosita, ma, riconoscendo gli ufficiali, si mise sull'attenti senza commenti.

5.
Il generale si fa la barba

Pochi minuti dopo i cinque uomini sedevano nella camera di Glyco. Il baule, di cui avevano aperto il coperchio per esaminarne il contenuto, luccicava al centro della piccola stanza. Edric sedeva sulle tavole di legno ruvido del pavimento, i polsi e le caviglie legati.

«*Questa è la prova*» disse Conan respirando affannosamente. Poi si rivolse al traditore: «E adesso, amico, parlerai o devo farti provare qualche sistema di persuasione dei pitti?».

Il prigioniero rimase cupo e in silenzio.

«Molto bene» continuò Conan. «Flavio, dammi il coltello del nostro amico.»

Flavio si sfilò il coltellaccio dallo stivale e lo porse al cimmero, che vi passò il pollice con intenzione.

«Non voglio usare la mia spada» mormorò, «perché le lame arroventate si rovinano. Adesso portatemi il braciere.»

«Parlerò» disse il prigioniero. «Un diavolo come te riuscirebbe a far confessare un morto.» Sospirò profondamente. «Noi di Oriskonie» disse «viviamo lontani dalle altre comunità della Marca Occidentale e non ci preoccupiamo di quello che accade nelle altre province. Inoltre, il generale ci ha promesso di arricchirci tutti, una volta consegnata Schohira in mano ai pitti. Che cosa abbiamo avuto finora dal nostro barone o da voialtri nobili? Solo rapine e abusi.»

«Il diritto vuole che obbediate ai vostri signori naturali..» attaccò Laodamante, ma Conan lo interruppe con un gesto perentorio.

«Continua, Edric, e non preoccuparti dei diritti e degli storti.»

Il prigioniero spiegò come il generale Luciano avesse ordinato a lui e ad altri esploratori di guidare gli aquiloniani nella trappola dei pitti.

«Abbiamo preparato l'imboscata al Fiume del Sud in modo che i pitti avessero la prova della buona fede del generale e ci consegnassero l'oro.»

«Ma come può un uomo tradire il suo popolo per denaro?» chiese retoricamente Laodamante, accalorandosi.

Conan, le sopracciglia inarcate, si girò verso l'ufficiale: «Zitto, Laodamante! Edric, in che consisteva la trappola?».

«Sagayetha, il mago, può comandare ai serpenti da lontano. La sua gente dice che lo spirito dello sciamano entra nel corpo della vipera, ma io... io non credo a queste stupide storie di stregoneria.»

«Neanch'io, né nessun altro, immagino» disse il cimmero. «Ma credi che Luciano intendesse consegnare veramente la Schohira ai pitti?»

Edric si strinse nelle spalle. «Non lo so. Non mi sono posto il problema.»

«Non ti è venuto in mente che avrebbe potuto tradire anche te e i tuoi compagni? Se anche voi foste morti, neanche una parola del suo tradimento sarebbe arrivata al re di Aquilonia!»

«Mitra! Non ci avevo pensato!» esclamò l'esploratore, girando la testa per nascondere lo sguardo terrorizzato.

«Forse questa canaglia mente, e Luciano è un aquiloniano leale» disse Laodamante. «In questo caso non abbiamo bisogno...»

«Sei matto?» esplose Conan. «È leale un uomo che sacrifica una compagnia solo per dimostrare ai suoi nemici che sa mantenere la parola? Glyco, quanti sono i sopravvissuti?»

«Una quarantina di uomini sono arrivati qui prima di notte, ieri» rispose l'interpellato. «Speriamo che qualcun altro...»

«Ma...» riattaccò Laodamante.

Conan si picchiò un pugno sul palmo dell'altra mano.

«Ma, niente! Erano i miei uomini! Li avevo addestrati io, li conoscevo uno per uno. Arno era un buon diavolo, ed era mio amico. Cadranno delle teste per questo tradimento, qualunque sia il piano del generale! Glyco, Laodamante, scegliete ciascuno una dozzina di uomini di cui possiate fidarvi. Dite che c'è da compiere una pericolosa missione contro i traditori che si annidano nelle alte sfere, e che se vogliono vendicare il massacro al Fiume del Sud devono eseguire gli ordini senza discutere. Raggiungetemi fra mezz'ora al campo esercitazioni. Flavio, metti sottochiave il prigioniero, poi vieni con me.»

«Conan» disse Laodamante, «il piano mi sembra buono, ma sono io che devo comandare l'azione. Io sono di sangue nobile e poi ti precedo, nella lista delle promozioni. Sarebbe irregolare...»

«E io precedo te, giovanotto» scattò Glyco. «Rientra nei ranghi o lo prenderò io, il comando. Vai tranquillo, Conan. Tu sai quello che stai facendo.»

«Spero di sì» disse Laodamante avvilito, «perché altrimenti c'impiccheranno tutti per ammutinamento. Supponete che il generale ordini agli uomini: "Prendete quei traditori!". A chi obbediranno?»

«Questa» ribatté il cimmero, «è una domanda a cui risponderà il tempo. Andiamo, ora!»

Sul campo esercitazioni gli ufficiali avevano raccolto una quarantina di soldati. Conan spiegò brevemente come aveva funzionato la trappola dei pitti e chi aveva predisposto il massacro. Ordinò a quattro uomini di prendere il baule delle paghe, poi disse agli altri: «Seguitemi».

Quando Conan e il suo seguito arrivarono davanti alla confortevole residenza del comandante delle guardie di frontiera di Conajohara, il sole si era appena alzato sulle tonde colline bossaniane. Costruita in cima a un pendio, la casa si affacciava su una terrazza a cui si accedeva salendo una dozzina di gradini. Alla vista degli ufficiali, due sentinelle scattarono sull'attenti.

Conan salì velocemente i gradini e latrò: «Chiamate il generale!».

«Ma, signore, il generale non si è ancora alzato.»

«Chiamatelo lo stesso. È una cosa della massima urgenza.»

Dopo un'occhiata interrogativa alle facce scure degli ufficiali, una guardia si girò e entrò in casa. Nella strada fangosa apparve un palafreniere che portava il cavallo di Luciano.

«Come mai, quel cavallo?» chiese Conan alla sentinella rimasta.

«Sua Signoria fa volentieri una galoppata prima di colazione» fu la risposta.

«Magnifico animale» commentò il cimmero.

La prima sentinella ricomparve e disse: «Il generale sta facendo la barba, signori. Vi prega di aspettare...».

«All'inferno! Se non viene lui, andremo noi. Va', e riferisci a Sua Signoria!»

Con un sospiro, la guardia rientrò in casa e poco dopo, finalmente, il generale visconte Luciano apparve con un asciugamano legato al collo. Aveva le brache e gli stivali, ma era a torso nudo. Era un uomo basso e tarchiato di mezz'età, i cui muscoli ben sviluppati cominciavano a inflaccidirsi. I baffi neri, di solito appuntiti e importanti, erano ancora flosci e arruffati.

«Ebbene, signori?» disse altezzoso. «A quale emergenza devo questa visita mattutina?» Poi, a una sentinella: «Portami uno sgabello. Ermio finirò di radermi mentre ascolto questi visitatori mattinieri. Capitano Conan, se non ricordo male, tu mi sembri il capo. Che cos'avete da dirmi?».

«Poche parole, visconte» rispose il cimmero. «Ma in compenso abbiamo qualcosa da mostrarti.»

Fece un gesto brusco e i soldati che aspettavano in strada col baule salirono i gradini e lo depositarono sul pavimento a mosaico della terrazza. Poi fecero un passo indietro.

Glyco e Laodamante studiavano l'espressione del generale come scribi intenti a decifrare un'antica pergamena. Alla vista del baule, Luciano impallidì leggermente e si morse un labbro, ma continuò a fissarlo senza parlare. Non c'era dubbio, almeno per quelli che erano al corrente dei suoi complotti, che lo aveva riconosciuto, perché il cuoio rosso scuro di cui era rivestito e l'emblema di draghi dorati erano inconfondibili.

Conan aprì il coperchio con un calcio. Le sentinelle e Luciano sbatterono gli occhi, accecati dal bagliore dell'oro.

«Il tempo delle menzogne è finito, visconte» disse Conan cupamente, gli occhi blu-acciaio fissi in quelli del suo superiore. «La prova del tuo misfatto è qui. Non dubito che re Numedide lo chiamerebbe complotto ai danni dello stato, ma io ho una definizione migliore: vile tradimento. Perché è la forma più spregevole di slealtà cacciare in una trappola mortale i propri soldati, coloro che hanno combattuto fidandosi ciecamente del loro capo!»

Luciano non si mosse, ma s'inumidì le labbra con la punta della lingua. Sembrava un gatto con gli occhi dilatati, ma quelli di Conan erano stretti in due fessure e lampeggiavano d'odio.

«Abbiamo visto i pitti consegnare il baule al tuo uomo, Edric» continuò il cimmero, «e abbiamo avuto da lui una totale confessione. Sei in arresto...»

Il barbiere teneva un bacile d'acqua calda sotto il mento del generale e si apprestava a dargli una ripassata col rasoio. Luciano si mosse con la velocità di un serpente: strappò il bacile dalle mani del barbiere e lo gettò in faccia a Conan. Poi, con sorprendente rapidità, spinse il baule con tutt'e due le mani giù dalla terrazza. La cassa cadde e rotolò sulla strada, spargendo una pioggia di monete d'oro sui soldati che avevano seguito Conan e gli altri ufficiali insorti.

Appena il baule toccò terra, gli uomini ruppero i ranghi e si precipitarono sul tesoro. Luciano balzò oltre Conan, ancora accecato dall'acqua calda insaponata, scese i gradini a due a due, volò fra i soldati intenti a fare man bassa dell'oro e inforcò il suo stallone. Quando il cimmero recuperò la vista, il cavallo era già lontano, lanciato al galoppo sulla strada fangosa.

Laodamante gridò ai cavalieri di correre alle baracche, prendere i cavalli e inseguire il fuggitivo, ma Conan lo trattenne.

«Non lo prenderai più. Ha il miglior stallone della Marca Occidentale, e comunque non fa gran differenza. Quando le nostre dichiarazioni giurate arriveranno a Tarantia, ci saremo liberati per sempre di lui. È affare del re tagliargli la testa, metterlo in galera o sbatterlo in qualche altra provincia. Noi, adesso, dobbiamo fermare i pitti per impedire che prendano Schohira e la immergano in un bagno di sangue.» Poi, agli uomini che aspettavano sotto la terrazza: «Raccogliete tutto il denaro che potete, prima che affondi nel fango. Poi tornate alle baracche e aspettate gli ordini. Chi viene con me per salvare il paese, nel nome di Mitra e di Numedide?».

6.
La Piana del Massacro

«I serpenti non mi fanno paura, ma non giurerei sui miei lancieri, se quelle bestiacce li attaccano dagli alberi. Tutti i soldati sanno della magia dei pitti, perché i superstiti l'hanno raccontato» disse Glyco.

Laodamante rabbrividì. «In battaglia non sono un codardo, ma i serpenti... Non è un modo cavalleresco di fare la guerra. Spingiamo i pitti in pianura, dove non ci sono alberi da cui possano piovere serpenti, e allora i miei cavalieri li faranno a pezzi.»

«Non vedo come» brontolò Conan. «La loro prossima mossa sarà quella di attraversare il Fiume del Sud e colpire Sehohira, perché è quella la provincia che Luciano ha venduto a quei cani. E per molte leghe il territorio non è altro che foresta. Aquilonia non ha fatto in tempo a disboscarla.»

«Allora» insisté Laodamante, «perché non riuniamo le nostre forze a Schondara, dove gli spazi aperti abbondano e la cavalleria ha buon gioco?»

«Non possiamo costringerli a seguirci sul terreno che preferiamo» replicò il cimmero. «Sehohira è scarsamente popolata, e i centri abitati sono distanti l'uno

dall'altro. I pitti la conquisterebbero rapidamente, mentre noi ce ne stiamo seduti ad aspettare come tante statue. Quelli corrono per i boschi come l'acqua scorre attraverso la ghiaia, mentre i nostri sono abituati a complicati schemi di battaglia.»

«Qual è il tuo piano?» chiese Glyco.

«Ho scelto fra i miei uomini alcuni esploratori che conoscono la foresta. Quando torneranno saprò qual è il punto dove il nemico pensa di attraversare il fiume. Li colpiremo là.»

«Ma i serpenti...» cominciò Laodamante.

«Che se li inghiotta il demonio! Chi ti ha detto che fare il soldato è un mestiere tranquillo? Comunque, morto Sagayetha, i serpenti non ci daranno più fastidio. E se riesco a stanarlo, stai tranquillo che lo ucciderò. Ma nel frattempo dobbiamo fare quello che possiamo con i mezzi che abbiamo. E Crom e Mitra sanno se ne abbiamo abbastanza.»

A monte delle Pietre del Consiglio il Fiume del Sud attraversa un tratto di terra pianeggiante, paludoso su entrambi i lati del suo letto serpentino. Poiché in quel punto il fiume era largo, poco profondo e facile da attraversare, molte piste vi convergevano. La piccola pianura era ricca d'erba e di cespugli, ma gli alberi erano rari. Nel complesso, la Piana del Massacro, come veniva chiamata, era una delle zone più aperte della regione popolata dai pitti.

Conan piazzò l'esercito a ridosso della grande radura, dove ricominciava la foresta. Arcieri e alabardieri si disposero a semicerchio fra gli alberi, mentre la cavalleria di Laodamante si schierò sul fianco destro di Conan. I cavalieri si erano seduti a terra e giocavano ai dadi, mentre i poveri animali, legati, scalpitavano e agitavano la coda per allontanare le mosche.

Il cimmero percorreva incessantemente le file dei suoi, controllava le attrezzature, incoraggiava i pavidi con qualche battuta e dava ordini.

«Glyco!» gridò. «Hai istruito gli uomini che devono fare le lance incendiarie?»

«Le stanno preparando» rispose l'ufficiale e indicò una dozzina di aquiloniani intenti a legare ramoscelli secchi sulla punta delle picche.

«Bene. Che non accendano il fuoco prima di avvistare i pitti. Sarebbe sciocco farsi scoprire prima del tempo.» Conan continuò l'ispezione. «Laodamante! Se in quel momento io non fossi qui, ordina la carica quando metà dei pitti sarà a mezza strada dalla riva, dentro il fiume, o al di qua.»

«Ma non è leale! Avremmo un vantaggio immeritato, e questo non è cavalleresco» ribatté il nobiluomo.

«Crom e Mitra! Questo non è un torneo! Obbedisci agli ordini.»

Tornato tra i fanti, Conan vide Flavio: «Capitan Flavio, sono pronti i tuoi uomini?».

L'altro era raggiante per il temporaneo avanzamento. «Sissignore. Le riserve di frecce extra sono a posto.»

«Bene. Non so se un esercito sia più in pericolo nelle mani di un onesto idiota come Laodamante o di uno sciacallo come Luciano, ma su di te posso contare.»

Flavio fece un largo sorriso.

Il pomeriggio trovò gli uomini intenti a brontolare come sempre e gli onnipresenti insetti a tormentarli come potevano. Le grosse borracce passavano di mano in mano, e solo Conan sembrava ancora immerso nel lavoro. Seduto su un tronco incideva tacche su un pezzo di corteccia, visualizzando le informazioni degli esploratori. Alla fine ottenne una mappa rudimentale in base alla quale elaborò un piano di battaglia.

Al tramonto, i primi pitti apparvero sulla Piana del Massacro, lanciando urla di sfida e agitando le armi. Si riversarono dalla foresta in gran quantità finché l'altra sponda del fiume rigurgitò di corpi nudi e dipinti.

Flavio mormorò a Conan: «Sono molti più di noi, come nell'agguato dei serpenti».

Il cimmero si strinse nelle spalle e si alzò. Gli ordini volavano da una parte e dall'altra, mentre i lancieri che avevano il compito di affrontare i serpenti accendevano il falò a cui avrebbero attinto per dar fuoco alle loro fiaccole improvvisate. Gli arcieri vuotarono le faretre e sistemarono le frecce per terra.

Al suono di un tamburo che batteva come un cuore pulsante, i pitti si calarono nel fiume e si diressero verso la sponda paludosa a sudovest della radura. Poi si scontrarono con gli aquiloniani. In mezzo alle urla selvagge e agli ordini gridati a squarciagola, le frecce volavano come spettri, oscurando la pianura.

Grappoli di pitti dai corpi dipinti si buttarono contro le file di lancieri: quando uno dei selvaggi veniva trafitto, obbligando il nemico ad abbassare l'arma col peso del proprio corpo, gli altri ne approfittavano per superare la barriera e abbattere gli aquiloniani a colpi di lancia e d'ascia. Toccava allora agli alabardieri della seconda fila respingerli, mentre la radura si riempiva di corpi e i feriti gemevano, strisciavano o giacevano immobili.

Conan era in mezzo ai difensori e torreggiava come un gigante sui massicci gunderiani e sugli aquiloniani. Armato di un'ascia da battaglia dalla lama d'acciaio, somigliava a un macabro mietitore che tranciava un raccolto di sangue. I nemici gli piombavano addosso come segugi che cercassero di abbattere un cinghiale, ma l'ascia micidiale che il cimmero impugnava come una falce rompeva le teste, spezzava le ossa, tagliava i colli e le braccia con precisione spietata. Conan combatteva ruggendo come una belva, e quel suono primordiale pareva una canzone senza melodia. Davanti a lui i morti si ammucchiavano come spighe di grano falciate.

Dopo un po', i pitti cominciarono a evitare il centro della formazione, dove il barbaro troneggiava invincibile in cima al mucchio di cadaveri. Per feroci e assetati di morte che fossero, sentivano che il gigante coperto di ferro e di sangue dalla testa ai piedi non era un nemico che potessero sconfiggere.

La battaglia ebbe un momento di pausa, come a volte succede anche negli scontri più micidiali, e quando Conan si piegò sull'ascia per riprendere fiato, il neo-capitano Flavio gli corse accanto.

«Ci stanno chiudendo in una morsa! Quando attacca la cavalleria?»

«Non è ancora il momento, Flavio. Guarda laggiù: nemmeno un quarto di quei diavoli dipinti ha attraversato il fiume! Finora ci hanno dato solo un assaggio, per dimostrare che siamo noi i più deboli. Adesso si ritireranno.»

E infatti si udirono i sibili dei fischietti di osso, e i pitti tornarono nel fiume, seguiti dalle frecce aquiloniane.

«Arcieri!» gridò Conan. «Due per squadra a ricuperare le frecce.»

Gli arcieri eseguirono l'ordine, raccogliendo le asticelle che avevano fallito il bersaglio o strappando quelle conficcate nei cadaveri. Il resto delle truppe era occupato a ripulire le armi o a bere a garganella dalle borracce.

«Perdinci!» disse Flavio togliendosi l'elmo per asciugarsi la faccia macchiata di sangue. «Se quello era un assaggio, figuriamoci la battaglia vera e propria! Non oso pensarci. Ma come hai fatto a capire che quei diavoli stavano per ritirarsi?»

«Quando i selvaggi trovano un piano che funziona lo ripetono ciecamente» rispose il cimmero. «Il primo attacco di Sagayetha ha distrutto la nostra compagnia, così è probabile che ripetano il trucco anche oggi. Del resto, molti strateghi civili fanno lo stesso.»

«Allora il prossimo attacco sarà quello dei serpenti?»

«Senza dubbio. Ascolta!»

Dai boschi profondi venne il suono distante di un tamburo e di un paio di nacchere: un ritmo che ormai conoscevano.

«Tra poco sarà buio» disse Flavio, con una nota di paura nella voce. «Non vedremo né i pitti né i serpenti. Come faremo a bruciare quelle bestiacce?»

«Fa' del tuo meglio» brontolò Conan. «Io vado in cerca del maledetto Sagayetha. Avverti gli altri ufficiali.» Conan attraversò le linee e raggiunse Glyco, a cui ripeté il piano che si accingeva ad attuare.

«Ma, Conan...» cominciò il veterano.

«Non cercare di dissuadermi. Da solo posso sperare di scoprire dove si nasconde quella iena, e voi sapete quello che dovete fare. Ti affido il comando fino al mio ritorno.»

«*Se* ritornerai» borbottò Glyco, ma scoprì di aver parlato al vento. Conan era scomparso.

7.
La magia del serpente

L'aria della notte pulsava del canto degli insetti. Allontanandosi dalle file aquiloniane, Conan prese la pista che portava a Velitrium e quando il sentiero si avvicinò alla riva, lo lasciò e passò a guado. C'era una buca, nel letto del fiume, *e* il barbaro finì nell'acqua fino alla gola imprecando contro tutti gli dèi. Per fortuna era un buon nuotatore e guadagnò facilmente l'altra sponda, dove si immerse nella vegetazione intricata del sottobosco. Procedette a passo veloce fino a raggiungere i corridoi naturali che s'inoltravano tra gli alberi della foresta vergine.

Guidato dalla luce della luna, percorse un grande semicerchio che l'avrebbe portato alle spalle dell'esercito pitto. Adesso si muoveva con maggior prudenza, fermandosi ogni tanto ad ascoltare eventuali rumori minacciosi, perché, nonostante l'impazienza di affrontare il mago, sapeva che la fretta avrebbe potuto perderlo.

Finalmente udì il suono del tamburo e delle nacchere, trattenne il fiato, piegò la testa per individuarne la direzione, quindi si rimise in marcia.

Nel frattempo era cresciuto anche il frastuono dell'esercito pitto, che continuava ad ammassarsi a nordest della Piana del Massacro, sulla sponda opposta rispetto alle

schiere aquiloniane. Conan si muoveva con sempre maggior cautela, perché le sentinelle disposte dai selvaggi potevano scoprirlo da un momento all'altro.

Ma non incontrò nessun nemico, e il suono dei tamburi e delle nacchere era ormai diventato talmente forte da permettergli di localizzarne perfettamente la provenienza. Se fosse stato giorno, avrebbe potuto vedere la tenda di Sagayetha a qualche centinaio di metri davanti a sé. Nel buio, a malapena rischiarato dalle chiazze di luna che filtravano nella vegetazione, per poco, invece, non andò a sbatterci contro. Tutto quello che vide furono due querce gigantesche, ma i suoi nervi si tesero perché avvertì nell'aria la presenza della magia. Come le belve della, giungla, Conan sentiva il pericolo dell'ignoto come una presenza fisica.

Poi riuscì a scorgere la sagoma di un pitto appoggiato a un albero e intento ad ammirare il suo esercito. Con infinita cautela gli arrivò alle spalle: il selvaggio sentì un rametto spezzarsi e si girò, ma solo per ricevere l'ascia di Conan in piena faccia. Cadde contorcendosi, la testa dipinta dei colori di guerra spaccata come un melone maturo.

Poi Conan si immobilizzò perché il rumore dell'ascia e il tonfo potevano avere messo in allarme Sagayetha, ma non ci fu interruzione nel ritmico concerto. Allora si accostò alla tenda, ma quando fece per sollevarne un telo la musica infernale smise di colpo, il che significava che i serpenti stavano per attaccare.

Conan s'infilò nella tenda, le narici vibranti per il forte tanfo di rettili. All'interno, l'unica illuminazione era costituita dai carboni accesi di un fuocherello, oltre il quale, avvolta in un alone aranciato, sedeva una figura ingobbita.

Era perfettamente immobile, né si mosse quando il cimmero si avvicinò al fuoco per vibrare il colpo fatale. Era proprio Sagayetha, rilevò Conan, in brache e mocassini, ma teneva gli occhi chiusi come fosse in *trance,* forse per guidare il suo spirito nel corpo dei serpenti. Meglio così, pensò il barbaro, facendo un altro passo.

Proprio allora qualcosa si mosse raso terra, e quando lui si piegò per vedere meglio, sentì una puntura al braccio sinistro, sotto la manica corta del giaco. Scattò con violenza, perché quello che lo aveva morso era una vipera, i cui denti si erano chiusi nei muscoli dell'avambraccio. Doveva anzi essere la regina delle maledette vipere, perché era lunga almeno due metri e non aveva mollato la presa quando lui era balzato via. Con un gemito di repulsione, le assestò un colpo d'ascia a una spanna dalla testa, scuotendo poi il braccio con tutta la sua forza. La testa del serpente, finalmente, volò via e il corpo decapitato si afflosciò giusto nel fuoco, spandendo un orribile odore di carne bruciata.

Sudando freddo, Conan si esaminò l'avambraccio. Si vedevano distintamente i due punti rossi dei denti con una goccia di sangue su ogni ferita. La pelle intorno alle punture si stava già scurendo e un dolore terribile gli attraversava braccio e spalla.

Conficcò l'ascia nel terreno, poi estrasse il coltello per incidere le ferite, ma prima che potesse farlo la figura ingobbita si mosse. Gli occhi di Sagayetha si aprirono, freddi e mortali come quelli di un serpente.

«Cimmero!» disse lo sciamano, e quella parola sembrò il sibilo di un rettile mostruoso. «Hai ucciso l'essere in cui si trovava la mia anima, ma io...»

Conan lanciò il coltello. Il mago si mosse appena e l'arma andò a conficcarsi nella pelle della tenda. Sagayetha si mise in piedi e alzò un braccio scheletrico.

Però, prima che pronunciasse l'incantesimo, Conan riagguantò l'ascia e gli vibrò un unico colpo micidiale. Dopo il tonfo dell'acciaio nella carne la testa dello stregone rotolò nella polvere. Il sangue schizzò dal corpo decapitato sul pavimento di terra e sprizzò sui carboni ardenti, da cui si levarono sinistri vapori.

Conan riprese il coltello e si incise la carne intorno alle due piccole punture, poi succhiò il sangue dalle ferite, sputò e ripeté l'operazione più e più volte. Il colore brunastro si era diffuso su quasi tutto il braccio e il dolore era insopportabile, ma con determinazione il cimmero sfilò la cintura annodata alla vita di Sagayetha e se la legò strettamente intorno al bicipite, come un laccio.

Intanto, i rumori della battaglia erano aumentati: evidentemente i pitti, impazienti per il ritardo dei rettili, avevano sferrato un attacco più tradizionale. Conan avrebbe voluto affrettarsi per riprendere il suo posto nella carneficina, ma sapeva che per un uomo appena morso da una vipera correre equivale a morte certa. Con uno sforzo di volontà si costrinse a restare rannicchiato nella tenda a succhiare e sputare il proprio sangue avvelenato.

Alla fine, la macchia brunastra intorno ai morsi cominciò a rimpicciolire. Conan si fasciò la ferita con un panno trovato nella tenda dello stregone, poi, impugnando l'ascia con la destra e la testa di Sagayetha per i capelli con la sinistra, tornò all'aperto.

8.
Sangue sulla luna

Sotto una luna distante e spietata, la fiumana interminabile di pitti attraversava il Fiume del Sud per l'attacco finale. La Piana del Massacro rigurgitava di cadaveri. Pitti e aquiloniani si ammucchiavano gli uni sopra gli altri in orrende piramidi.

«Laodamante!» gridò una voce roca, profonda, che veniva dalle tenebre. Il comandante della cavalleria si girò.

«Che Mitra ci salvi! Conan!»

«Aspettavi qualcun altro?» mugugnò il cimmero.

Quando la luna piena lo illuminò, Laodamante si rese conto che il gigantesco barbaro barcollava. Il volto di Conan recava i segni dello sfinimento, come se si fosse spinto oltre ogni limite di umana sopportazione. Forse era un effetto della luna, pensò il nobile aquiloniano, ma il cimmero era pallidissimo.

«Perché diavolo non hai ordinato la carica? Più della metà dei pitti hanno attraversato il fiume!»

«Non potevo farlo» rispose Laodamante. «Prendersi un tale vantaggio sul nemico mentre non è in condizioni di difendersi non sarebbe cavalleresco. È contro ogni regola, capisci.»

«Imbecille!» urlò Conan. «E va bene, faremo in un altro modo!»

Posò le armi e il suo macabro trofeo, poi afferrò Laodamante per una caviglia e gliela sfilò dalla staffa.

«Ma cosa...» gridò Laodamante.

Non poté continuare: fu scaraventato a terra, finendo sul terreno molle dall'altra parte del cavallo. Un attimo dopo Conan era in sella, e teneva alta l'ascia sulla cui estremità appuntita aveva infilzato la testa di Sagayetha.

«Ecco che fine ha fatto lo stregone!» gridò. «Avanti, ragazzi! Squadroni, caricaaa!»

Il trombettiere aquiloniano suonò il corno e i cavalieri, irritati per l'inutile attesa cui li aveva costretti Laodamante, spronarono i cavalli, con un clangore di armi e grida eccitate.

Conan ruggì: «Gridate "Sagayetha è morto!'. E tu, trombettiere, sotto con quella carica!».

Conan alzò maggiormente il suo orrendo trofeo, mentre i cavalieri uscivano dalla foresta, gridando ai fanti di togliersi di mezzo. I soldati fecero largo e l'armata a cavallo piombò sui pitti come un fulmine coperto d'acciaio.

In testa alla colonna veniva Conan, la terribile ascia stretta nella sinistra, così che la testa dello stregone gli spuntava da sopra la spalla come un macabro stendardo. Con la destra, stringeva le redini dello stallone sottratto a Laodamante.

Dietro di lui galoppava la cavalleria, veloce, micidiale, pronta a dare la morte a destra e a sinistra e paurosa nel canto di battaglia che risuonava da cento gole: «Sagayetha è morto! Sagayetha è morto!». Benché i pitti non capissero, videro la testa dello sciamano impalata sull'ascia di Conan, e questo chiarì ogni dubbio.

Poi anche la fanteria si unì al coro. Grossi gunderiani e feroci aquiloniani armati di picche guadarono il fiume al seguito dei cavalieri. Gridandosi parole incomprensibili, i selvaggi si indicavano la testa mozza, illuminata dall'argentea luce della distante luna e, terrorizzati, cominciarono a fuggire da tutte le parti ignorando i richiami dei capi. La battaglia si trasformò in una fuga disordinata di pitti che cercavano scampo ovunque e i cui corpi con i colori di guerra si scorgevano a mala pena fra gli alberi della foresta.

Le truppe aquiloniane avevano formato un unico, ampio fronte che incalzava i nemici sospingendoli nella palude e sulla pianura. Gli alabardieri e gli arcieri, avanzando dietro i cavalli, ne facevano strage come angeli vendicatori. L'esercito pitto si disintegrò come una folla isterica per il panico. La faccia tonda della luna riflessa nell'acqua del fiume era rossa di sangue.

Alla lunga, Conan arrestò i cavalieri e gridò un ordine al trombettiere. Al suo segnale i cavalli si disposero in quadrato e tornarono ai limiti del bosco da cui erano usciti. Conan sapeva che di notte, e in mezzo alla foresta, la cavalleria sarebbe stata inutile.

«Dàgli sotto, Glyco!» urlò poi. «Non diamogli la possibilità di raccogliersi di nuovo!

Glyco fece un cenno d'assenso, e i suoi uomini caricarono i pitti in ritirata nel bosco. Conan spronò il cavallo per mettersi in testa alla colonna, ma in quel momento il mondo gli turbinò davanti agli occhi e tutto divenne nero: si era spinto troppo oltre i limiti delle sue forze già indebolite.

Glyco e Flavio sedevano nell'alloggio di Conan, a Velitrium. Costretto a letto, il cimmero accettava di malagrazia le attenzioni del medico dell'esercito. Ma il vecchio

Sura non ci faceva caso mentre cambiava la medicazione al braccio sinistro del paziente, che dal polso alla spalla sembrava un arcobaleno di macchie rosse, blu e viola.

«Quello che mi chiedo» stava dicendo Glyco «è come hai fatto a tenere in mano l'ascia con un braccio così conciato.»

Conan sputò. «Ho fatto quello che bisognava fare.» Poi, voltandosi verso il dottore, chiese: «Per quanto tempo mi terrai qui, fasciato come un bamboccio, buon Sura? Ho parecchie cose da fare».

«Qualche giorno di riposo e sarai in perfetta forma, generale» rispose il medico dai capelli grigi. «Ma se nel frattempo vorrai strafare, rischierai una ricaduta.»

Conan se ne uscì in una bestemmia barbarica, poi chiese: «Com'è andata a finire la battaglia?».

Gli rispose Glyco. «Dopo che sei caduto da cavallo... ehm, dal cavallo di Laodamante, per essere più esatti... noi abbiamo dato la caccia nella foresta a quei diavoli dipinti e ne abbiamo fatti fuori parecchi con perdite minime.»

«Sto invecchiando» disse Conan. «Svenire per un morso di serpente e un po' di movimento! Chi è che mi ha chiamato "generale"?»

Stavolta parlò Flavio. «Mentre tu dormivi abbiamo mandato un messaggero al re con i rapporti dei tuoi successi nella provincia di Schohira e la richiesta ufficiale di nominarti nostro nuovo comandante. È stata una decisione presa all'unanimità, anche se abbiamo dovuto faticare a convincere Laodamante a firmarla. Era molto in collera con te, perché gli avevi portato via il cavallo e usurpato l'autorità. Parlava di sfidarti a duello.»

Conan esplose in una risata titanica, squillante come una fanfara di trombe suonate all'alba. «Mi è spiaciuto di aver dovuto buttare a terra il nostro signorino. È un bravo ragazzo, ma ha poco buon senso.»

Qualcuno bussò alla porta ed entrò: era un uomo asciutto e indossava l'aderente divisa di cuoio dei messaggeri reali.

«Il generale Conan?» chiese.

«Sì. Cosa c'è?»

«Ho l'onore di consegnarti questa missiva da parte di Sua Maestà.» Il messaggero gli porse una pergamena arrotolata e s'inchinò.

Conan ruppe il sigillo, svolse la pergamena e dette un'occhiata a quello che c'era scritto.

«Portami quella candela più vicino, Sura. Non si legge bene.»

Gli amici lo guardavano col più grande interesse, ma lui rimase in silenzio, muovendo appena le labbra.

«Bene» disse. alla fine. «I1 re conferma la mia nomina. E per di più m'invita a Tarantia per l'investitura ufficiale e una grande festa.» Sogghignò e si allungò con soddisfazione sotto le coperte. «Dopo un anno di pitti, foreste e comandanti traditori, i lussi sfrenati di Tarantia mi fanno gola. Il re avrà mille difetti, ma si dice che abbia cuochi favolosi. E potrò avere vino squisito e una damigella d'alto rango al posto della sciacquatura di piatti che beviamo qui e delle battone da caserma!»

«Adesso il paziente deve riposare, signori» disse il medico.

Glyco e Flavio si alzarono. Il vecchio soldato disse: «A più tardi, Conan. Abbiti cura. Lo sai che a corte c'è uno scorpione sotto ogni cuscino? Così dicono, almeno».

«Saprò badare a me stesso, non preoccuparti. Ma se non sono riusciti a farmi fuori né Zogar Sag né Sagayetha, con tutti i loro poteri magici, credo che avrò ben poco da temere alla corte del re d'Aquilonia!»

I nomi hyboriani

di L. Sprague de Camp

La scelta dei nomi di persona e di luogo nei racconti dell'Era Hyboriana è rivelatrice delle fonti, delle letture e degli scrittori che influenzarono l'autore, Robert E. Howard. A proposito di questi nomi, H.P. Lovecraft scrisse una volta (in una lettera a Donald Wollheim sull'articolo di Howard *The Hyborian Age*) che "l'unico difetto di quei racconti è l'inguaribile tendenza di R.E.H. a scegliere nomi che somigliano troppo a veri nomi storici che, di solito, associamo a tutt'altro tipo di fatti e persone. In molti casi egli lo fa di proposito, in base alla teoria che i nomi a noi familiari discenderebbero da quelli dei suoi reami favolosi, ma questa sua ipotesi è invalidata dal fatto che in realtà l'etimologia di molti termini storici è nota. Di conseguenza non è possibile accettare l'ascendenza che egli propone".

Molti nomi di persona usati da Howard nei racconti di Conan sono comuni nomi latini (Publius, Constantius, Valeria) o greci (Dion, Pelias, Tiberias) o ancora versioni italiane moderne di essi (Publio, Tito, Demetrio)[19].

Altri sono nomi moderni asiatici o arabi, qualche volta modificati (Aram Baksh, Yar Afzal, Jungir Khan, Bhunda Chand, Shah Amurath), mentre altri sembrano del tutto inventati (Thak, Thaug, Thog, Yara, Yog, Yogah, Zang, Zogar Sag). In RN[20] si ritrovano alcuni nomi aztechi o pseudo-aztechi; in BR, TTR e LF nomi pseudoirochesi.

Forse i nomi a cui pensava Lovecraft sono soprattutto quelli che ebbero origine dalle conquiste di Alessandro il Grande nel IV sec. a.C. o da quelle arabe nel sec. VII d.C. È interessante notare, comunque, che tra i nomi inventati sopra riportati, i tre che iniziano con "Th" sono nomi di mostri.

Nonostante le critiche di Lovecraft, l'uso di nomi antichi reali, o di loro derivati, in Howard è preferibile a quello di nomi puramente inventati, perché in genere questi ultimi sembrano tutti uguali (Ka, Kaau, Kanu, Kaanuub; Thak, Thaug, Thog, ecc.). La ragione di ciò va probabilmente ricercata in una mancanza di raffinatezza linguistica da parte di Howard. Fatto sta che, quando egli passò dalle storie di Kull a quelle più complesse di Conan, sembrò fare piazza pulita dei nomi senza fondamento

[19] Nelle traduzioni italiane di Howard si sono seguiti diversi criteri, ma in sostanza si può dire che: si sono lasciati inalterati i nomi latini e greci più "esotici" e che quindi non stridevano nel contesto favoloso dei racconti, mentre si sono italianizzati quelli più comuni. Anche in questo volume si è seguito lo stesso sistema, per omogeneità con le precedenti edizioni di Conan nella nostra lingua. Si è dato così Flavio e non Flavius (v. *Luna di Sangue*), Laodamante e non Laodamas, ma si è lasciato inalterato Glyco, ecc. Lo stesso discorso vale per i nomi geografici: si sono lasciati inalterati Hyperborea, Stygia e altri nomi classici perché in tutte le precedenti edizioni italiane predomina questa versione. (*N.d.T.*)

[20] I racconti vengono indicati in sigla, secondo la tabella più avanti riportata, alla quale si rimanda per il titolo in esteso. (*N.d.T.*)

a favore di quelli tratti dalla storia e dalla geografia, magari leggermente modificati. Questi nomi presi a prestito sono sovente ben scelti, eufonici e evocano il fascino dell'antichità (perché sono quasi familiari) senza essere troppo difficili per il lettore moderno, il quale, avendo imparato a leggere secondo metodi visivi prima ancora che fonetici, è pronto a impappinarsi su ogni nome più esotico di "Smith".

Quanto a Lovecraft, anche lui del resto prendeva a "prestito" veri nomi antichi (Menes, Kranon, Sarnath) secondo gli stessi criteri che criticava in Howard.

I nomi geografici howardiani derivano principalmente dalle tre mitologie più accessibili: quella classica (Stygia), quella nordica (Asgard) e quella biblica (Kush), nonché dalle informazioni che può fornire ogni buon atlante geografico. Accanto ai nomi di derivazione ovvia ve ne sono tuttavia altri la cui origine è più complessa e che dimostrano la molteplicità delle letture di Howard.

Chiunque sia stato lettore dell'*Adventure Magazine* degli anni Venti riconoscerà nei racconti hyboriani l'influenza degli scrittori storico-avventurosi Harold Lamb e Talbot Mundy, pubblicati a quell'epoca sulle pagine della rivista. Per solito, i racconti di Lamb erano di ambientazione asiatica e trattavano delle Crociate, delle conquiste mongola e turca, del sorgere della nazione russa. I racconti di Howard in cui Conan si batte con i *kozaki* derivano direttamente da quelli di Lamb ambientati fra i cosacchi del XVI e XVII secolo.

Le storie di Mundy si svolgevano invece nell'India moderna, in Afghanistan, nel Tiber o in Egitto, ma il quadro che l'autore faceva di questi paesi era estremamente romantico, colmo di "magia dell'Oriente" e di antichi sortilegi. La Stygia e la Vendhya di Howard sono sostanzialmente l'Egitto e l'India di Mundy, con i nomi cambiati. Non è improbabile, anche, che Howard abbia parzialmente subìto l'influenza di Rudyard Kipling.

Ma oltre a Lamb e Mundy il nostro deve aver letto parecchi altri autori di *Adventure*. Una ricerca in questo senso fa supporre che egli ricavasse spunti da scritti di Frederick Faust, A.D. Howden Smith e Sax Rohmer. I racconti *Beyond the Black River*, *Il tesoro di Tranicos* e *Lupi oltre la frontiera* [21] si richiamano ai romanzi di Robert W. Chambers, imperniati sulle lotte contro gli indiani d'America e ambientati nello Stato di New York del sec. XVIII, e, forse, a quelli di J. Fenimore Cooper.

Altri romanzieri che influenzarono Howard furono Jack London (che egli ammirava molto), Howard Pyle ed Edgard Rice Burroughs. Fra le sue letture figurano inoltre libri di viaggi, come quelli di sir Richard Burton e (forse) di Rosita Forbes. Ma Howard era soprattutto un accanito lettore di storia: la sua conoscenza del mondo musulmano medievale non era affatto trascurabile, come dimostra il manoscritto originale di *Falchi su Shem* (che, prima che io lo riadattassi per farne una storia di Conan, si intitolava *Hawks over Egypt*)[22]. Il racconto originale di Howard trattava del regno e della scomparsa del califfo pazzo Hakim vissuto nell'XI sec.

Il lato fantastico delle storie di Howard sembra derivare ampiamente da H.P. Lovecraft e da Clark Ashton Smith, come parecchi nomi dimostrano (Crom, Valusia,

[21] Rispettivamente contenuti nel volume inedito *Conan the Warrior* [*Conan il guerriero*, Editrice Nord 1981. *N.d.R.*] e nel volume *Conan l'usurpatore*, Editrice Nord, Milano 1975. (*N.d.T.*)

[22] Nella versione "arrangiata" da de Camp, i lettori italiani possono leggerlo nel volume *Conan il pirata*, Editrice Nord, Milano 1979. (*N.d.T.*)

Commoria, ecc.). Non è invece sicuro che il nostro avesse letto *The Worm Ouroboros* di Eddison. Al riguardo esistono solo queste vaghe indicazioni non conclusive: la Torre di Ferro di Tarantia ha una sua controparte nella Torre di Ferro di re Gorice a Carcë, c'è un Gallandus in Eddison e un Galannio in Howard; e infine entrambi fanno menzione degli abitanti di Hyperborea.

Howard lesse senz'altro, infine, una parte dell'opera di Lord Dunsany.

Per soddisfare la curiosità mia e, spero, anche quella del lettore, ho compilato un glossario di tutti i nomi di persona e di luogo contenuti nei cinquanta racconti di Conan pubblicati finora. Oltre ai nomi ideati da Howard per i suoi racconti originali, ho incluso: *a*) i nomi adottati dai suoi continuatori nelle nuove avventure di Conan, siano esse del tutto autonome che derivate da abbozzi e tracce howardiane, che considero "collaborazioni postume" (inutile dire che i continuatori hanno cercato di attenersi agli stessi criteri onomastici di Howard); *b*) i nomi scartati da Howard durante la stesura delle sue storie. Infatti, fra la prima e la seconda stesura di uno stesso racconto, egli cambiava spesso il nome a località e personaggi. Glenn Lord, lavorando su alcune di quelle prime stesure, è stato in grado di fornirmi un elenco di tali "nomi scartati". Quando una voce è seguita da un altro nome in corsivo, chiuso tra parentesi e preceduto dal segno =, vuol dire che il primo nome fu scartato in favore del secondo prima che al racconto venisse data la forma definitiva.

Per quanto possibile, per ogni nome ho indicato la sua derivazione (certa o ipotetica). Dove essa manca, deve ritenersi o che l'origine del nome è sconosciuta, o che è stata dimenticata dal relativo autore, oppure che si tratta di un nome inventato.

Il racconto in cui il nome compare è indicato da una sigla, come da elenco che segue, nel quale i racconti stessi si susseguono secondo l'ordine cronologico delle varie vicende nella vita di Conan.

Le lettere minuscole tra parentesi dopo ogni titolo si riferiscono agli autori: *c* sta per Carter, *d* per de Camp, *h* per Howard e *n* per Nyberg.

Ecco l'elenco dei cinquanta racconti[23]:

LM – Le legioni dei morti (cd)
CC – La cosa nella cripta (cd)
TE – La torre dell'elefante (h)
PM – Il palazzo dei morti (dh)
DU – Il dio nell'urna (h)
IP – Gli intrusi a palazzo (h)
MN – La mano di Nergal (ch)
PV – Il popolo della vetta (dn)
CT – La città dei teschi (cd)
MM – La maledizione del monolito (cd)
DI – Il dio insanguinato (dh)

[23] I racconti il cui titolo viene dato in italiano sono stati tradotti nella nostra lingua (v. in fondo all'elenco le varie sedi). Quelli il cui titolo compare in inglese sono ancora inediti. (*N.d.T.*) I titoli inediti sono apparsi in Italia tutti nel 1981, per la Editrice Nord. (*N.d.R.*)

FG – La figlia del gigante dei ghiacci (h)
TG – La tana del serpente dei ghiacci (cd)
RC – La regina della Costa Nera (h)
VP – La valle delle donne perdute (h)
CTE – Il castello del terrore (cd)
MB – Il muso nel buio (cdh)
FS – Falchi su Shem (dh)
CN – Colosso nero (h)
OB – Ombre nel buio (cd)
OL – Ombre al chiaro di luna (h)
SA – La strada delle aquile (dh)
NS – Nascerà una strega (h)
LN – Lacrime nere (cd)
OZ – Ombre a Zamboula (h)
SK – La Stella di Korala (cd)
DF – Il diavolo di ferro (h)
PF – Il pugnale di fiamma (dh)
AC – Gli accoliti del cerchio nero (h)
OS – L'ombra che scivola (h)
TT – I tamburi di Tombalku (dh)
GT – Il gioiello nella torre (cd)
SN – Lo stagno dei neri (h)
CB – Conan the Buccaneer (cd)
RN – Red Nails (h)
JG – Jewels of Gwahlur (h)
DA – La dea d'avorio (cd)
BR – Beyond the Black River (h)
LS – Luna di sangue (cd)
TTR – Il tesoro di Tranicos
(già *The Black Stranger*) (dh)
LF – Lupi oltre la frontiera (dh)
FL – La fenice sulla lama (h)
CS – La cittadella scarlatta (h)
CCO – Conan il conquistatore
(già *The Hour of the Dragon*) (h)
CA – *Conan the Avenger* [*Conan il vendicatore*]
(già *The Return of Conan*) (dn)
WM – *The Witch of the Mists* (cd) [*La strega delle brume*]
BN – *Black Sphinx of Nebthu* (cd) [*La sfinge nera di Nebthu*]
RZ – *Red Moon of Zembabwei* (cd) [*La luna rossa di Zembabwei*]
SH – *Shadows in the Skull* (cd) [*Ombre nel teschio*]
CI – *Conan of the Isles* (cd) [*Conan delle isole*]

I racconti già tradotti in italiano sono raccolti nei seguenti volumi:

Conan!, Editrice Nord, Milano 1976 (La cosa nella cripta, La torre dell'elefante, Il palazzo dei morti, Il dio nell'urana, Gli intrusi a palazzo, La mano di Nergal, La città dei teschi);

Conan di Cimmeria, Editrice Nord, Milano 1978 (La maledizione del monolito, Il dio insanguinato, La figlia del gigante dei ghiacci, La tana del serpente dei ghiacci, La regina della Costa Nera, La valle delle donne perdute, Il castello del terrore, Il muso nel buio);

Conan il pirata, Editrice Nord, Milano 1979 (Falchi su Shem, Colosso nero, Ombre al chiaro di luna, La strada delle aquile, Nascerà una strega);

Conan lo zingaro, Editrice Nord, Milano 1980 (Lacrime nere, Ombre a Zamboula, Il diavolo di ferro, Il pugnale di fiamma);

Conan l'avventuriero, Editrice Nord, Milano 1974 (Gli accoliti del cerchio nero, L'ombra che scivola, I tamburi di Tombalku, Lo stagno dei neri);

Conan l'usurpatore, Editrice Nord, Milano 1975 (Il tesoro di Tranicos, Lupi oltre la frontiera, la fenice sulla lama, La cittadella scarlatta);

Conan il conquistatore, Editrice Nord, Milano 1972 e 1979 (l'unico romanzo scritto da Howard su Conan);

Conan il barbaro, Mondadori, Milano 1980 (Le legioni dei morti, Il Popolo della Vetta, Ombre nel buio, La Stella di Khorala, Il gioiello nella torre, La dea d'avorio, Luna di sangue).

Abdashtarth – In FS, gran sacerdote di Pteor ad Asgalun. Nome fenicio.

Abimael – In GT, pirata shemita imbarcato sulla *Falco.* Nome biblico (Gen. 10, 28).

Abombi – In CS, città della Costa Nera saccheggiata da Conan e Bêlit. Da Abomey, nell'Africa occidentale.

Acheron – In CCO, un impero caduto tremila anni prima della nascita di Conan, talvolta definito "il più settentrionale dei regni stygiani". Nella mitologia greca l'Acheronte è uno dei quattro fiumi dell'Ade, ma tale nome appartiene anche a parecchi fiumi dell'antica Grecia, il più grande dei quali (che oggi si chiama Gourla) si trova in Thesprozia.

Adonis – In RC, un dio shemita. In FS Asgalun possiede una "piazza di Adonis". È il nome greco di un dio semita della vegetazione e dell'agricoltura chiamato Adonai ("Signore"), Tammuz o, a Babilonia, Dumuzi.

Æsir – In FG, RC, FL ecc., il biondo popolo del paese settentrionale di Asgard. Nel mito nordico sono gli dèi principali, gli Asi (singolare As): Odino, Thor, ecc. (v. *Vanir*).

Afari – In MB, un seguace del nobile kushita Thutmes. Da Afar, tribù amitica o eritriotica dell'Abissinia (Etiopia) e della Somalia; il nome ha forse la stessa origine di *Ophir* (v.).

Afghuli – In AC e CA, uno dei popoli dell'*Afghulistan* (v.).

Afghulistan – In AC, una regione himetiana. Il nome è un misto di *Ghulistan* (v.) e Afghanistan. La tribù degli afghuli, di cui Conan diventa capo, abita in questo luogo.

Ageera – In MB, uno stregone kushita.

Agha – Titolo che ricorre nei nomi di *Agha Shupras* (CN) e *Jehungir Agha* (DF) e che deriva da agâ, titolo turco.

Aghrapur, *Agrapur* – In MN, OZ, DF ecc., la capitale del Turan. Da Agra, India (sede del Taj Mahal) + l'indostano *pur*, "città".

Ahriman – In CCO e RZ il "Cuore di Ahriman" è un gioiello malefico. Arimane è la divinità malvagia del mazdeismo e dello zoroastrismo (dall'antico persiano *angra mainyu*, "spirito del male").

Ahrunga (= *Gwarunga*) – Presente nella prima stesura di JG, poi scartato.

Aja – In VD, il capo del Bakalah. Forse derivato da Jaja, un intraprendente re nigeriano degli Ibo o Igbo negli anni 1870.

Ajaga – In CS, re kushita. Forse derivato dalla stessa fonte *Jaja* o *Ajonga* (v.).

Ajonga – In CCO, schiavo nero di una galea. Forse derivato da Wajanga, località della Libia meridionale menzionata da Rosita Forbes, o da *ajoga* (*ajonga*) che vuol dire "mago" nel linguaggio dei Lango in Uganda.

Ajujo – In TT, il dio delle tribù nere di Tombalku. Forse derivato da "juju", feticcio dell'Africa occidentale che viene dal francese joujou, giocattolo.

Agbatana, *Akbitana* – In CN e JG, una città shemita. Da Agbatana o Ecbatana, i nomi greco-romani per Hagmatana (moderna Hamadan), la capitale dell'antica Media.

Akeb Man – In CA, un ufficiale turaniano. Nome pseudoarabo.

Akhiron – In FS, il re pazzo di Pelishtia. Nome di origine fenicia che corrisponde all'ebraico Hiram.

Akhlat – In LN, una città shemita nel deserto degli zuagir.

Akif – In OZ, CA, città turaniana. Nome proprio turco (es.: Akif Pascià, poeta del XIX sec.).

Akivasha – In CCO, una principessa malvagia e immortale. Dal nome egizio (Ekwesh o Akkaiwasha) per designare gli Achei.

Akkharia, *Akkharim* – In FS, NS, LN, città-stato shemita e suoi abitanti. Forse derivato da Akkad (Agade) nell'antico Iraq.

Akkutho – In CS, un precedente re del Koth. Probabilmente derivato dalla stessa fonte di *Akkharia* (v.).

Akrel – In AC, un'oasi nel deserto, presso Khauran.

Akrim – In SA, uri fiume che sbocca da sud-est nel Mare di Vilayet.

Alafdhal, *Yar Azfal* – Rispettivamente una guardia turaniana in OZ e un capo wazuli in AC. Da al-Afdal (letteralmente "il più generoso"), nome proprio arabo.

Alarkar – In SK, un nobile antenato della regina Marala.

Albiona – In SK, CCO, la contessa aquiloniana Marala, già regina di Ophir. Da Albione, antico nome dell'Inghilterra che a sua volta viene da Albioni, il nome che molti antichi geografi (come Pitea di Marsiglia, parafrasato dal tardo poeta romano Avieno) attribuirono ai Britanni.

Alcemides – In NS, TTR, filosofo nemediano. Deriva da vari nomi greci come Alcide, Alchimene (il fratello di Bellerofonte), Alcmane, un poeta del sec. VII a.C.

Alimane – In CCO, BS, fiume che scorre tra Aquilonia e Zingara e affluente del Khorotas. Forse derivato da Allemagne, il termine francese per Germania.

Alkmeenon – In JG, DA, luogo di rovine nel Kesham, ma una volta capitale dei dominatori bianchi della regione. Da uno o più dei nomi greci come Alcmane, Alkmaion, Alcmane, ecc.

Almuric – In OS e CCO, un principe del Koth. Il nome fu usato da Howard anche nel romanzo interplanetario *Almuric*, pubblicato postumo, in cui designa il lontano pianeta su cui viene trasportato l'eroe.

Altaku – In CN, pozzo nell'oasi di Aphaka. Da Altaqu o Eltekeh, località dell'antica Giudea a circa venti chilometri da Gerusalemme, dove gli Assiri sconfissero gli Egizi nel 700 a.C.

Altaro – In CCO, sacerdote nemediano subordinato a Oraste. Forse derivato da Altare, in Italia.

Alvaro – In CI, uno zingarano divenuto pirata nelle isole Baracha. Nome proprio spagnolo.

Amalric – In CN, guerriero nemediano; in CCO, il barone di Tor (forse si tratta dello stesso uomo, ma i due racconti non lo mettono in chiaro); in TT, giovane mercenario aquiloniano. Antico nome germanico (gotico Amalreiks, francese Amaury, inglese Emery, Emory, Amory) piuttosto comune nel medioevo. Due re cristiani di Gerusalemme si chiamarono così. Howard probabilmente prese il nome da questi ultimi, come dimostrerebbe il breve romanzo storico *Gates of Empire* (*Golden Fleece*, gennaio 1939) in cui appare uno di tali re.

Amalrus – In SK, CS, nobiluomo e più tardi re di Ophir. Forse derivato da *Amalric* (v.).

Amazzoni – In CB e nel saggio The Hyborian Age, popolo nero governato dalle donne. Nella mitologia classica, popolazione di donne guerriere dell'Asia Minore e del Nord Africa, citata anche in due canti (III e IV) dell'*Iliade* di Omero. Forse la loro leggenda fu alimentata dai Sarmati, popolo nomade iranico alle cui donne veniva imposto di uccidere un nemico prima di potersi sposare.

Amboola – In MB, ufficiale dei lancieri neri del regno di Kush. Forse derivato da *bamboula*, tamburo usato nelle cerimonie vudù e in quelle dell'Africa occidentale; lo stesso nome designa la danza da esso accompagnata (v. *Bambula*).

Amerus (= *Posthumo*) – Nella prima stesura di DU, poi scartato. Deriva dallo stesso ceppo di *Amalric* (v.).

Amilio (= *Tiberias*) – Nella prima stesura di BR, poi scartato; dalla stessa radice di *Amilius* (v.).

Amilius (*Amilio* nella traduzione italiana) – Baronia di Aquilonia menzionata in CCO. Da Aemilia (mod. Emilia), regione dell'Italia settentrionale, e Aemilius, il corrispondente nome gentilizio romano.

Amir – In AC è menzionato il passo di Amir Jehun, situato nel Ghulistan. Termine arabo che significa "comandante".

Amra – In CCO, il soprannome, che significa "leone", con cui Conan è popolare fra i corsari neri. Howard aveva già usato questo nome in precedenza, nella trascrizione Amra, attribuendolo a un giovane atlanteano nel racconto di Kull *Esilio da Atlantide*, e poi al protagonista del racconto *Gods of the North*, derivato dalla storia di Conan *La figlia del gigante dei ghiacci*, che era stata respinta e che perciò l'autore pubblicò su un periodico amatoriale con titolo e nome dell'eroe cambiati. Sono state fatte molte ipotesi sulla possibile derivazione di questo appellativo. Amra è il nome di un piccolo paese nell'India occidentale e in arabo *'umara* o *'amara* significa "principi". *Amra* ("strano") è il titolo di una composizione poetica in onore di santa Colomba e attribuita al bardo irlandese Dallán Forgaill (sec. VI), anche se alcuni studiosi la considerano opera apocrifa di data più tarda. Nessuna di queste possibili fonti sembra però soddisfacente per dare conto dell'Amra howardiano.

Amric – In BN, soldato kothiano della guardia di Conan. Da *Amalric* (v.) e Alric, re di Kent nel sec. VIII.

Amurath – In OL, Shah Amurath è un nobile turaniano. Si tratta di un nome proprio turco, reso pure come Murad.

Anakia, Anakim – In FS, NS, CA, città-stato shemita e suoi abitanti. Storicamente, stirpe di alti montanari della Palestina meridionale prima della conquista di Giosuè (Deut. 1, 28; 9, 2; Giosuè 11, 21 F).

Andarra – In OS, luogo di sogno menzionato da un uomo di Xuthal. Da Andorra, piccolo principato dei Pirenei.

Angharzeb – In FL, un re del Turan. Da Aurangzeb Almagir, imperatore dell'India nel sec. XVII.

Angkhor – In WM, RZ, la capitale di Kambuja. Da Angkor Wat, antica capitale della Cambogia.

Anshan – In PF, la capitale dell'Iranistan. Storicamente, una città dell'antico Elam.

Antar – In PF, uno zuagir. Da Antara, leggendario eroe arabo.

Antillia – In CI, arcipelago situato fra la costa americana e il luogo occupato un tempo da Atlantide. È il nome dato a un'ipotetica terra nell'Atlantico occidentale dai geografi precolombiani; il nome (spagnolo *Antilla*, portoghese *Antilha*, pronunciati allo stesso modo "antiglia") significa "isola agli antipodi".

Anu – In IP, un dio hyboriano. Nella realtà storica il dio babilonese del cielo.

Aphaka – In CN, un'oasi nel deserto shemita. Derivato forse dal villaggio libanese noto ai greci in età classica come Aphaka, il moderno 'Afqa, nei pressi di al-Munteira. Fu distrutto nel 1911 da una frana.

Aphaki – In TT, l'antica casta dominante di Tombalku, di discendenza shemito-negroide. Derivato probabilmente dalla stessa fonte di *Aphaka* (v.).

Aquilonia – In TE, RC, RN ecc., il più potente regno hyboriano, di cui Conan, al culmine della carriera, diventa re. Nome di una città dell'Italia meridionale in Provincia di Avellino; dal latino *aquilo, aquilonis*, "vento del nord".

Arallu – In PF, l'inferno in cui crede *Antar* (v.) Nella realtà storica, l'inferno babilonese.

Aram – In OZ, Aram Baksh è un malevolo locandiere di Zamboula. Nome proprio armeno che risale a un re di Urartu nel sec. IX a.C. È anche il nome ebraico della Siria, da cui viene il termine "aramaico".

Aratus – In OL, un pirata brythuniano. Dal nome greco Aratos, portato fra gli altri da uno statista del III sec. a.C.

Arbanus – In CS, il generale di re Strabonus del Koth. Da Artabanus, versione latina di Artabanush (poi Artaban, Artavan), nome di numerosi notabili armeni e persiani fra cui quattro re dei Parti.

Ardashir – In CT, un ufficiale turaniano. Nome iranico, in origine Artaserse o Artakhshathra. In CA, un altro ufficiale turaniano.

Arenjun – In CC, PM, DI ecc., la "città dei ladri" di Zamora. Da Erzincan, in Turchia (i turchi usano le *c* per il suono *j*).

Argos – In RC, NS, SN ecc., nazione marittima hyboriana. Nella Grecia classica Argo è una città del Peloponneso che si credeva essere la più antica del paese; la sua posizione dominava il golfo dell'Argolide, presso la moderna Nafplion. Howard definisce "argosiani" gli abitanti del suo paese immaginario, mentre quelli storici si chiamavano "argivi".

Argus – In RC, una nave argosiana. Da Argo, il nome greco del gigante dai cento occhi, del cane di Ulisse, della nave degli Argomenti, ecc. (v. *Argos*).

Arideo – v. *Arideus*.

Arideus (*Arideo* nella traduzione italiana) – In CCO, lo scudiero di Tarasco. Probabilmente derivato da Filippo Arideo (Arridaios), fratellastro di Alessandro il Grande.

Ariostro – In CI, il giovane re di Argos succeduto a Milo. Da Lodovico Ariosto, l'autore dell'Orlando Furioso.

Arno – In LS, un ufficiale aquiloniano. Nome proprio del Nord Europa, nonché fiume italiano.

Arpello – In CS, un nobile aquiloniano. Derivato forse da Rapallo, località italiana, o da Apelle, pittore greco del sec. IV a.C., o da una combinazione dei due.

Arshak – In DI, un principe turaniano; in PF, il successore di Kobad Shah sul trono dell'Iranistan. Nome franano (sue varianti sono Arshaka e Arsace) portato fra gli altri dal fondatore della dinastia dei Parti.

Artaban – In SA, un generale turaniano. Dalla stessa fonte di *Arbanus* (v.).

Artanes – In CI, pirata zamoriano della ciurma di Conan. È nome persiano (più tardi Arten) portato da parecchi notabili armeni.

Artus – In CA, un pirata del Mare di Vilayet. È una variazione del nome Arthur, Arturo.

Arus – Nel saggio *The Hyborian Age* è un missionario nemediano di Mitra presso i pitti. In DU è una sentinella nemediana, mentre in CA è il nome assunto da Conan nel viaggio a Khanyria. Forse derivato da Arûs, sultano medievale del *Wadai* (v.), in Africa.

Ariani, Âryas – Nel prologo a CCO (vedere l'introduzione all'edizione Ace Books) Howard parla dell'Era Hyboriana come di un'epoca fiorita "fra lo sprofondamento di Atlantide e delle sue città scintillanti e il sorgere dei figli di Âryas". Non è possibile stabilire se Âryas sia un individuo o se la frase non alluda invece a un popolo o a una nazione. In *The Hyborian* Age Howard parla degli ariana come della razza di discendenza vanir, æsir e cimmera che conquistò vaste regioni dell'Europa e dell'Asia dopo che pitti e hyrkani ebbero rovesciato le nazioni hyboriane e dopo che un'immane catastrofe naturale ebbe fatto sprofondare la maggior parte delle vecchie terre hyboriane situate fra l'Oceano Atlantico, il Mare del Nord e il Mediterraneo.

La vera storia del termine "ariano" è complessa. Ârya è una parola sanscrita che vuol dire "nobile". Fra il 1000 e il 1500 a.C., un popolo di barbari nomadi e allevatori di bestiame che si autodefinivano Ârya, "i nobili", invasero l'India settentrionale e l'Iran. Circa nello stesso periodo altri nomadi, che parlavano lingue simili, conquistarono la maggior parte dell'Europa e alcune regioni del Medio Oriente. Sconfissero i nativi, imposero il loro linguaggio e finalmente si mescolarono a loro. In base a prove linguistiche si pensa che questi nomadi s'irradiassero, forse prima del 2000 a.C., da quelle che sono oggi la Polonia e l'Ucraina. Riuscirono a espandersi così prodigiosamente e a conquistare tutti i popoli che si posero sula loro strada, perché furono i primi a addomesticare i cavalli e a servirsene.

Nel XIX secolo gli studiosi scoprirono le relazioni esistenti fra le lingue dell'Iran e dell'India settentrionale da una parte e dell'Europa dall'altra, e si imbatterono nel termine Ârya. Battezzarono questo gruppo di lingue "indoeuropee" o, qualche volta, "ariane". Da allora la parola ariano è stata adoperata in molti sensi. Per indicare: *a*) la famiglia delle lingue indoeuropee; *b*) la branca indo-iraniana o orientale di questa famiglia; *c*) i nomadi che parlavano l'indo-europeo e addomesticavano i cavalli; *d*) i loro discendenti; *e*) molto genericamente chiunque appartenga al tipo caucasico o bianco e che parli un idioma indo-europeo. Tecnicamente, la parola non ha significato razziale ed è evitata da molti scienziati per la sua equivocità.

Tuttavia, nel tardo sec. XIX e all'inizio del XX, il termine "ariano" è stato usato da numerosi scrittori, demagoghi e politici (fra cui Gobineau, Chamberlain e Hitler) per edificare un culto pseudo-scientifico secondo cui esisterebbe una razza ariana pura e superiore. Questi autori hanno sempre usato la parola come un vago equivalente di "nordico", che comprende il tipo alto, biondo e dal cranio affusolato (dolicocefalo) del ceppo caucasico, e che è comune nell'Europa settentrionale. In realtà, non c'è alcuna ragione per pensare che gli antichissimi cavalieri ariani fossero nordici. Anzi, poiché nella loro terra d'origine predomina il tipo alpino, è probabile che fossero alpini. E del resto, quale che fosse il ceppo originario, si fuse ben presto con quelli delle regioni conquistate.

Benché, come altri scrittori popolari del suo tempo, Howard fosse portato alle schematizzazioni razziali, per quanto io possa dire, egli non fu mai un "arianista" da strapazzo. Nell'introduzione a *The Hyborian Age* affermò a chiare lettere che il saggio serviva solo da sottofondo inventivo ai suoi racconti, ma che non andava considerato una seria teoria della preistoria. Inoltre, molti dei popoli più forti e più fieri della sua pseudo-storia sono il frutto di mescolanze razziali.

Ascalante – In FL, un fuorilegge aquiloniano, in passato conte di Thune. Nell'avventura di Kull Esilio *da Atlantide* è un personaggio minore cui si fa riferimento come a un atlanteano che fu imprigionato in Valusia. Il nome deriva da Escalante, una città spagnola vicino a Santander. Howard, probabilmente, lo prese a prestito da padre Silvestro Velez de Escalante, missionario del sec. VIII, che esplorò quella che sarebbe diventata la parte sudoccidentale degli Stati Uniti e il cui nome è rimasto a molte località del Colorado e dello Utah (alcune città, un fiume, una catena di montagne).

Asgalun, Askalon – In RC, FS, JG, la capitale di Pelishtia, città-stato dello Shem. Da Askalon o Ashkelon, antica città palestinese.

Asgard – In LM, FG, FL, ecc. Una regione dell'estremo nord (v. *Æsir*). Da Asgard, che nella mitologia nordica è la residenza degli Asi (Æsir), o dèi principali.

Ashkhauriana, dinastia – In NS, la famiglia regnante di Khauran (v.).

Ashtoreth – In RC, una divinità shemita (v. *Ishtar*).

Askia – In TT, un mago al servizio di re Sakumbe. Da Askia Muhammad o Askia il Grande, re della popolazione negra dei Songhoi, che governò sull'impero omonimo da Timbuctu fra il 1492 e il 1529.

Asshuri – In CN, SA, NS, un gruppo di mercenari shemiti. Da Asshur (Ashur, Ashur, Aššur), il nome originario dell'Assiria, di una delle sue maggiori città e dei suoi dèi protettori.

Astreas – In NS, un filosofo nemediano. Forse derivato dal greco Asterio, portato fra gli altri dal mitico Minotauro.

Asura – In AC, CCO, divinità orientale il cui culto fiorisce segretamente in Aquilonia, Nella mitologia indiana questo termine indica un dio, uno spirito, un demone ed è affine al persiano *ahura*.

Atali – In FG, la figlia di Ymir. Forse derivato da Attila capo degli Unni, che nella *Saga dei Volsunghi* viene definito Atli.

Atalis – In MN, un filosofo di Yaralet, nel Turan. Deriva probabilmente dal nome greco Attalos o dall'unno Attila.

Athicus – In IP, una guardia carceraria.. Deriva da *Æ*thicus (Etico), geografo bizantino.

Atlaia, atlaiani – In TT e in *The Hyborian Age*, è una nazione nera dell'estremo sud; gli atlaiani sono i suoi abitanti. Forse derivato da Atlante (v. *Atlantide*).

Atlantide – Continente che si immagina sprofondato nell'Oceano Atlantico e di cui parla Platone nei due famosi dialoghi *Timeo* e *Crizia*. Prende il nome del semidio Atlante. Howard lo usa (ma non è solo: se ne sono impossessati molti autori di *fantasy*, speculatori e teosofi) come sfondo delle avventure di re Kull; lo menziona inoltre in TE, AC, nell'apertura di CCO, ecc.

Attalus – In FL, CCO, una baronia di Aquilonia. Da Attalo, comune nome macedone portato al tempo di Roma da tre re di Pergamo, in Asia Minore.

Attelius – In LE un barone della Marca occidentale. Forse derivato da Attila, Attalo o entrambi.

Auzakia – In CT, una delle sette città sante di Meru.

Ayodhya – In PF, AC, CA, la capitale della Vendhya. Da Ayuthya, vecchia capitale della Thailandia, e Ayodha, la leggendaria capitale dell'India nel periodo aureo di re Rama.

Aztrias Petanius – In DU, un nobile nemediano. "Aztrias" viene probabilmente dalla stessa fonte di *Astreas* (v.), mentre "Petanius". ha quasi certamente un'ascendenza classica (si pensi ai nomi che vanno da Petino a Pritanio).

Azweri – In CT, una popolazione di Meru.

Baal – In CCO, un accolito di Xaltotun (anche Baal-Pteor, poi scartato). Da *ba'al*, termine ebraico-fenicio per "signore". (v. *Bel*, *Baal-Pteor*).

Baal-Pteor – In OZ, uno strangolatore di Kosala. Da BaalPeor, una località moabita (Num. 25) (v. *Pteor*). Nelle stesure preliminari di Howard questo personaggio era stato chiamato *Baal* o *Bel*.

Badb – In FL, divinità cimmera. Nella realtà storica è una dea irlandese, più esattamente chìamata Badhbh (pronunciato "Bav", "Badv").

Bajtuih – In VD, il re nero di Bakalah. È esistita una tribù di pirati del Borneo, i Bajau, ma la derivazione è dubbia.

Bakalah – In VD, villaggio nero e relativa popolazione, nel Kush. Dal nome di una popolazione centrafricana, i Bakalai o Bakalei.

Bakhariota, bakhauriota – In NS, AC, CA, aggettivo che descrive una particolare e ampia cintura. Da Bokhara, nel Turkestan.

Bakhr – In BN, un fiume stygiano affluente dello Ctyx. Dall'arabo *bahr*, "fiume".

Bakra – In MN, un generale turaniano.

Baksh – v. *Aram*. Probabilmente da *bakshi*, *bakshish*, usato nel Medio Oriente e in India rispettivamente nel significato di "donatore" e di "gratuità" = "mancia" (dal persiano *bakhshi*, *bakhshish* o l'arabo *baqshîsh*).

Balthus – In BR, un giovane turaniano che vive a Conajohara. Forse derivato da Baltia, uno dei nomi latini per designare la Scandinavia (da cui Mar Baltico).

Bamula – In VD, CTE, una tribù kushita. Forse derivato da Bambuba, una tribù africana esistita realmente presso il lago Edward, o da Bambara, che è invece una tribù dell'alto Niger, o ancora da *bamboula*, per cui v. *Amboola*.

Baraccus – In CA, un nobile aquiloniano esiliato. Affine a *Galaccus* in TTR.

Baracha – In SN, GT, JG, ecc., un arcipelago dell'Oceano Occidentale che i pirati usano come base. Da Barataria, Louisiana, usata come base da Jean Lafitte, pirata francese dell'inizio del sec. XIX.

Bardiya – In PF, ufficiale della corte di Kobad Shah. Antico nome persiano (greco "Smerdis").

Barras – In SK, è un uomo del conte Rigello. Nome di località francese. Il conte di Barras fu un rivoluzionario e politico napoleonico.

Bel – In TE, RC, CN, ecc., il dio shemita dei ladri. È parola assiro-babilonese che significa "signore" (ha la stessa origine dell'ebraico-fenicia *ba'al*) e venne usata prima per indicare En-lil, un antico dio babilonese della terra, poi Marduk, lo Zeus di Babilonia. Nome presente nella prima stesura di OZ, poi scartato in favore di *Baal-Pteor* (v.).

Belesa, *Beloso* – Rispettivamente l'eroina zingarana di TTR e un guerriero della stessa nazionalità in CCO. Di origine incerta. Possibilità remote sono Belesis, un sacerdote babilonese del sec. VII a.C., menzionato da Ctesia, un fiume Belesa in Etiopia e Beroso (o Berossus), sacerdote babilonese di cultura ellenistica e scrittore del III sec. a.C.

Bêlit – In RC, CI, una piratessa shemita. Termine assirobabilonese che significa *dea*.

Belvero – v. *Belverus*.

Belverus (*Belvero* nella traduzione italiana) – In CCO, la capitale di Nemedia. Forse derivato da Belverde, località italiana.

Bhalkhana – In AC, aggettivo che descrive una particolare razza di cavalli. Derivato probabilmente da Balcani o da Bakhh, città dell'Afghanistan.

Bhambar (passo di) – In FL, un passo in Hyrkania.

Bhunda – In AC, Bhunda Chand è il re di Vendhya. Deriva da vari nomi indiani: Bundelkhand, Bhândârkar, ecc.

Bigharma – In TT, il manoscritto di Howard parlava dei "Baghirmi, i Mandingo e i Bornu" come popolazioni dell'impero di Tombalku. Sono stati nomi moderni: i Baghirmi sono una tribù nera che vive presso il lago Ciad, i Mandingo sono

originari del Sudan ma si sono sparsi in tutta l'Africa occidentale, e Bornu è una provincia della Nigeria settentrionale, un tempo sultanato indipendente. Nel revisionare il racconto modificai la frase anagrammando i nomi: si arrivò così a "Bigharma, Mindanga e Borni", perché avevo l'impressione che usare i nomi di popoli moderni o di località geografiche ben note avrebbe compromesso la "sospensione dell'incredulità" da parte dei lettori.

Bit-Yakin – In JG, un mago pelishti. In tempi assiri questo nome designava la capitale della Caldea (Kaldi) o a volte la Caldea stessa (che corrisponde al moderno Iraq meridionale).

Bombaata – In FS, un capitano kushita di Asgalun. Nome pseudo-bantù.

Bori – In *The Hyborian Age* è il divinizzato eponimo e originatore degli hyboriani, o hybori; da *Hyperborea* (v.).

Borni – In TT, una popolazione dell'impero di Tombalku (v. *Bigharma*).

Borus – In GT, primo ufficiale della *Falco*; al comando di capitan Gonzago. Da Boros, nome greco poco comune.

Bossoniane, marche – In DU e in tutti i racconti da BR a CCO, la provincia che costituisce la frontiera occidentale di Aquilonia. Forse derivato da Bossiney, località della Cornovaglia di cui fa parte castel Tintagel, connesso con le leggende arturiane.

Bragi – In FG, un capo vanir. È il dio norvegese della poesia.

Bragoras – In TT, un precedente re nemediano..

Brant – In LF, Brant, figlio di Drago, è il governatore di Thandara. Deriva probabilmente da Joseph Brant, nome anglicizzato di Theyendanegea, un capo Mohawk vissuto al tempo della rivoluzione americana.

Brocas – In LS, LF, il barone di Torh, signore di Conawaga. Forse avvicinabile al *cognomen* romano Brocchus, portato da molti esponenti relativamente oscuri della classe senatoriale.

Brythunia – In TE, OL, DF, ecc., *è* una nazione hyboriana orientale. Dal gallese Brython, britannico, che deriva dalla stessa radice del latino Brito, Britannia. In alcune traduzioni italiane è reso in "Brytunia".

Bubastes – In BN, lo Styx *è* attraversato dal guado di Bubastes. Da Bubastis (egizio Perbaste), città dell'antico Egitto vicino alla moderna Zagazig.

Bwatu – In CB, un uomo della tribù di Juma. Nome pseudobantù.

Byatis – In RZ è una divinità adorata dagli uomini-serpente di Valusia. Deriva da Byatis, l'essere "dalla barba di serpenti", inventato da Robert Bloch per i suoi racconti di isprazione lovecraftiana.

Caranthes – In DU, un sacerdote di Ibis (v. *Kalanthes*).

Castria – In RZ, una baronia di Aquilonia. Prende il nome da varie località europee chiamate Castra (latino), Castries (francese) e Kastri (greco).

Catlaxoc – In CI, una prostituta di Ptahuacan. Nome pseudo-maya.

Cenwulf – In BN, capitano degli arcieri bossoniani. Dai nomi anglosassoni Cenric e Ceolwulf.

Cernunno – In BN, un dio invocato da Diviatix. Divinità gallica dalle corna di cervo.

Chabela – In CB, BN, la figlia di re Ferdrugo di Zingara. È l'abbreviazione comune spagnola per Isabella, e poiché Isabella è l'equivalente di Elisabetta, Chabela è l'esatto corrispondente di Betta, Bettina.

Chaga – In MB è una delle caste dominanti nella capitale kushita di Jumballa e vanta ascendenze negroidi-stygiane. Da Chaga o Chagga, una progredita popolazione negra della Tanzania.

Chakan – In LF, una razza di subumani pitecantropi che abitano nelle terre selvagge dei pitti. Forse derivato dalla stessa fonte di *Chaga* (v.), oppure da Chaka o Tshaka, imperatore zulù (1783-1828).

Chand – (v. *Bhunda*). Nome proprio indiano che si scrive anche Cand o Chund.

Chelkus – In VD, la famiglia ophiriana cui appartiene Livia. Probabilmente derivato da Chelkias, mercenario giudeo e favorito della regina Cleopatra III d'Egitto alla fine del II sec. a.C.

Chengir Khan – In CA, un nobile di Vendhya. Da Chiang-Kaishek (o da Jengis, Genghis, Chingiz) + *Khan* (v.).

Chicmec – In RN, un uomo di Xuchotl. Da Chichimeci, nome di una tribù di indiani messicani.

Chiron – In CCO, un seguace di Xaltotun. È il saggio centauro del mito greco (Cheiron), ma Howard può aver pensato anche a Caronte (Charon), che nella mitologia greca è il traghettatore soprannaturale che trasporta le anime attraverso lo Stige.

Chunder – In AC, Chunder Shan è il governatore di Peshkauri. È un nome proprio indiano che si scrive anche Chandra o Candra.

Cimmeria, *cimmeri* – In tutti i racconti di Conan sono, rispettivamente, una terra e un popolo situati a nord delle nazioni hyboriane. Da essi discenderebbero i celti e i gaelici. Storicamente, i gimirai o cimmeri furono un popolo che invase l'Asia Minore nel sec. VII a.C., e la lingua armena moderna discende dalla loro. In Omero si legge di un popolo (i Kimmerioi) che abitava in una terra nebbiosa dell'Occidente. Howard aveva forse in mente la teoria (oggi destituita di credibilità) secondo cui sarebbe esistita una relazione fra i Kimmerioi e i Cimbri, o Gallesi.

Codrus – In PF, un luogotenente di Conan. Da Kodros, leggendario re di Atene.

Colchide, monti della – In CA, una catena a sud del Mare di Vilayet. Colchide è la denominazione classica di una regione caucasica (moderna Georgia).

Commoria – In TE, un regno dei tempi atlantidei. Derivato da Commorion, la capitale di Hyperborea nei racconti di Clark Ashton Smith *Il testamento di*

Athammas, *The Seven Geases*, ecc., o dalla probabile sorgente di questi: Comoria o Comorin, il capo situato all'estremità meridionale dell'India.

Conajohara – In BR, LF, LS, una provincia della frontiera aquiloniana situata fra il Fiume Nero e il Fiume del Tuono. Il nome deriva da Conajoharie, una città sul fiume Mohawk nello stato di New York. Nella parte superiore dello stato vi è pure un Fiume Nero (Black River), e probabilmente Howard trasse sia il nome della città che quello del fiume dai romanzi di Robert W. Chambers.

Conan – L'eroe della saga omonima, un gigantesco avventuriero cimmero. Il nome è di derivazione celtica e fra quelle popolazioni abbastanza comune (es. Arthur Conan Doyle o i duchi Conan della Bretagna medievale). L'origine si fa risalire a un Conann re dei Fomoriani (da Fomór o Fomhóraigh), personaggio della mitalogia irlandese che fu ucciso combattendo contro i *nemediani* (v.). Howard scrisse parecchie storie ambientate nell'Irlanda medievale, che non hanno niente a che fare con quelle dell'Era Hyboriana ma in cui si trovano personaggi chiamati Conan o *Conn* (v.).

Conawaga – In LF, LS, una provincia della Marca Occidentale al confine fra le Terre dei Pitti e la Bossonia. Da Caughnawaga (o meno probabilmente Conewago), New York.

Conn – Nei racconti da WM a CI è il soprannone del figlio maggiore di Conan, più tardi re Conan II. Nella realtà storica è un leggendario re di Tara, in Irlanda, da cui pretendono di discendere parecchi clan e dinastie irlandesi e scozzesi.

Constantius – In NS, un avventuriero kothiano. Nella realtà storica è il nome portato da quattro imperatori romani nel IV sec. d.C. (italiano Costanzo).

Corinthia – In JG, DA, nazione hyboriana sudorientale. Da Corinto (Korinthos), ricca città della Grecia classica. Forse il nome fu suggerito a Howard dal libro biblico dei Corinzi.

Couthen – In CA, CI, una contea di Aquilonia.

Coyaga – In LF, provincia della Marca Occidentale al confine tra le Terre dei Pitti e la Bossonia. Il nome deriva dal Lago Cayuga, New York.

Crassides – In CA è un capitano delle guardie alla porta di Khanyria. Da Crasso, comune cognome romano, più il suffisso patronimico greco *-ides*.

Cratos – In CB, un medico di Kordava. Derivato da Kratos, personaggio mitologico greco.

Crom – In tutti i racconti di Conan è il principale dio cimmero e costituisce l'imprecazione preferita del barbaro. Di solito lo si fa risalire a un termine irlandese che vuol dire "curvo", come in Crom Cruaich, "il sanguinario ricurvo", famoso idolo pagano. Una traduzione alternativa di Crom Cruaich è tuttavia "il signore della collina".

Ctesphon – In TTR, FL è re della stygia. Da Ctesiphon, città in rovina dell'Iraq presso Bagdad che fiorì al tempo dei Parti e della dinastia sassanide.

Cush – v. Kush.

Dagon, Dagonia – In DF, Dagonia è un antico reame sul Mare di Vilayet e Dagon la sua capitale in rovina sull'isola di Xapur. In JG, Dagon è un dio di Zembabwei. Nella realtà storica Dagon fu un dio-pesce dei fenici e dei filistei.

Dagoth – In CS, una collina del Koth. Forse derivato da *Dagon* (v.) + *Koth* (v.).

Dagozai – In AC, tribù himeliana o ghulistana. Derivato forse da *Dagon* (v.) + il suffisso tribale pakhtun (pashtun, pathan) *-zai*, che deriva da *Zoe*, "figlio". Moderne tribù Pakhtun portano infatti nomi come Ghilzai e Yusufzai.

Damballah – In WM, RZ, un altro nome di Set. È il dio serpente del vudù haitiano, e il suo culto ha avuto origine nel Dahomei (Africa occidentale).

Danu – In BN è una divinità invocata da Diviatix. Nella realtà storica si tratta di una dea della fertilità celtica conosciuta pure come Dana.

Darfar – In OZ, RN, una regione abitata da neri cannibali. Howard ne derivò il nome da Darfur, che è una regione dell'Africa centro-settentrionale. Darfur è nome arabo e vuol dire "luogo dove vivono (*dar*) i Fur", Cioè la popolazione negroide colà dominante. Cambiando il nome in Darfar, Howard trasformò involontariamente il significato in "luogo dove vivono i topi"! Il vecchio Darfur costituisce oggi la parte più occidentale della Repubblica Sudanese.

Dathan – In OB è un ufficiale del re di Eruk. Il nome è biblico (Num. 16, 1).

Dayuki – In SA, un capo hyrkano. Da Dayaukku o Deioices, signore dei Medi nel sec. VIII a.C.

Dekanawatha – In RZ, un capo pitto. Derivato dai nomi dei capi irochesi Hiawatha e Dekanawida.

Demetrio – In DU, un magistrato nemediano; in CCO, un capitano di nave argosiano. È la versione italiana del greco Demetrios, nome che deriva da Demetra, dea dell'agricoltura.

Derketa – In RN è una divinità kushita. Derivato da *Derketo* (v.).

Derketo – In RC, CN, OS, ecc., dea shemita e stygiana adorata pure a Zembabwei. È il nome greco della dea siriana della fetilità, 'Atar'ata (v. *Ishtar*).

Devi – In AC, CA è il titolo che spetta alla sorella del re di Vendhya. È parola hindi (dialetto indiano dell'India settentrionale) che significa "dea".

Dexitheus – In TTR, CI, un sacerdote di Mitra. Derivato da nomi greci come Desippo (Dexippos) e Doroteo (Dorotheus).

Diana – In MB è una schiava nemediana a Jumballa. Originariamente è il nome italico di una dea della luce, delle montagne e dei boschi che corrisponde alla greca Artemide.

Dion – In FL, un nobile aquiloniano. È un diffuso nome greco, portato, fra gli altri, da un tiranno di Siracusa nel 1V sec. a.C.

Dionus – In DU, un prefetto di polizia nemediano. Da *Dion* (v.) e forse da Djanus, vecchia trascrizione romana per Giano.

Dirk – In LF Dirk, figlio di Strom è il comandante del forte Kwanyara. “Dirk” è lezione olandese e danese del nome gotico Teodorico (Theodoric, Theiudareiks; tedesco Dietrich, inglese Derek, francese Thierry).

Diviatix – In RZ, BN, un druido liguriano. Dal nome dei comandanti gallici nell’esercito di Cesare, Diviciaco e Dumnorix.

Dongola – In TT è una tribù nera che viene menzionata nell’abbozzo di trama preparato da Howard, ma non nella prima stesura del racconto, del resto incompiuta. Il nome deriva da una città e provincia omonima del Sudan, sul Nilo. I suoi abitanti sono chiamati dongolavi.

Drago – v. *Brant*.

Drujistan – In PF, un luogo nei monti Ilbars. Il termine persiano che vuol dire “terra dei demoni”.

Duali – In CA, una tribù zuagir. Forse derivato da Dooala, una località africana.

Edric – In LS è un esploratore aquiloniano. Nella realtà storica fu un re sassone del Kent nel VII secolo.

Egil – In LM, un æsir. Comune nome nordico portato ad es. da un re svedese della leggendaria dinastia Yngling prima del sec. VI, e dal poeta islandese Egil Skallagrimsson nel sec. IX.

Eiglophiani, monti – In TG, una catena a sud di Asgard. Dal racconto di Clark Ashton Smith *The Seven Geases*.

Emilius – In CCO è un nobile aquiloniano; il nome deriva dal latino *Æmilius*, nome gentilizio romano (v. *Amilius*, *Scavonus*).

Enaro, Enaros – In DU è un auriga nemediano; nell’avventura di re Kull *Quest’ascia è il mio scettro!* (più tardi riscritta come FL) Enaros è il comandante della Legione Nera. Entrambi i nomi derivano probabilmente da Inaros, nome greco del ribelle libico insorto contro il dominio persiano in Egitto nel sec. V a.C. e di cui fa menzione Erodoto. Il nome originale egizio era probabilmente An-ha-heru-ra-u.

Enosh – In LN è il capo di Akhlat. Nome biblico, una variante di Enos (Gen. 5, 9).

Epemitreus – In FL, CI, un saggio scomparso da molto tempo. Derivato da Epimeteo, marito di Pandora nella leggenda greca.

Epeus – In TT è un antico re di Aquilonia. Forse derivato da Epeius o Epeios (Epeio), che nella leggenda greca è il costruttore del cavallo di Troia.

Epona – In BN, divintà invocata da Diviatix. È la dea gallica dei cavalli.

Erlik – In OZ, CA, un dio turaniano. Nella realtà storica si chiamava così una divintà del mondo infero presso i Tartari Altai. Howard derivò il nome probabilmente dal romanzo di Robert W. Chambers *The Slayer of Souls*, in cui si parla di questa divinità, ma ne fece uso anche in un racconto fantastico di ambientazione moderna, *Black Hound of Death* (*Weird Tales*, novembre 1936).

Erlikiti – In PF, adoratori di *Erlik* (v.).

Ermio – v. Hermius.

Eruk – In RC, OB, città-stato shemita. Dall'antica Uruk, Erech o Orchoê in Babilonia (moderna Warka, Iraq).

Escelan – In RN, un uomo di Xucholt. Probabilmente derivato dalla stessa fonte di *Ascalante* (v.).

Fabio – In GT, marinaio argosiano che fa parte dell'equipaggio della *Falco*. Nome italiano che deriva dal latino Fabius.

Farouz – In FS, un nome assunto da Mazdak. Dal nome persiano Peroch, Peroz, Firuz, ecc.

Femesh, valle di – In CA, luogo di una battaglia combattuta di Conan in Vendhya.

Feng – In MM è un duca di Kusan. Si tratta di un diffuso cognome cinese.

Ferdrugo – In CT, CB, il re di Zingara. Da Federigo, spagnolo per Federico.

Fiume Nero – In BR, LF, un fiume della frontiera occidentale aquiloniana. Forse derivato dall'omonimo Black River nello stato di New York e di cui parla Robert W. Chambers nei suoi racconti di frontiera.

Flavio – v. *Flavius.*

Flavius (*Flavio* nella traduzione italiana) – In LS, un ufficiale aquiloniano. Dal nome gentilizio romano Flavius.

Fronto – In OB, un ladro ophiriano. Nome pseudo-latino.

Frosol – In SK, contea feudale di Ophir.

Fulk – In WM, un aquiloniano. È un nome portato da molti notabili francesi del medioevo (in francese, Foulques).

Galacus – In TTR, un pirata del Koth. Voce latina per l'agg. "galiziano".

Galannio – v. *Galannus.*

Galannus (*Galannio* nella traduzione italiana) – In CCO, nobile aquiloniano. Probabilmente derivato dal nome dell'imperatore romano Galeno o dal pirata Gallandus del *Worm Ouroboros* di Eddison (v. *Servius*).

Galbro – In TTR, un siniscalco zingarano. Forse derivato da Gabriele, italiano per Gabriel.

Gallah – In MB è la casta più bassa, negroide, di Jumballa. Derivato da Galla, popolazione nera dell'Abissinia (Etiopia) e del Kenya.

Galparan, *Galporan* – In CCO, una località dell'Aquilonia occidentale. La prima trascrizione è di Howard; la seconda appare solo nelle cartine di Kyle che completavano l'edizione Gnome Press delle avventure di Conan.

Galter – (v. *Jon*). Nomignolo inglese riferito all'attività di chi lo porta e che vuol dire "scavatore di argilla".

Galzai – In AC, CA, tribù himeliana o ghulistana. Il nome deriva dai Ghilzai, una moderna popolazione pakhtun-afghana.

Gamburu – In CB è la capitale delle amazzoni. Derivato da numerosi nomi di località africane come per es. Gambaga (in Ghana) e Omaruru (Namibia).

Garma – In FL, una strada.

Garogh (= *Teyanoga*) – Nella prima stesura di LF, poi scartato. Probabilmente derivato da Caroga, che è il nome sia di un lago che di un piccolo fiume nella contea di Fulton, Stato di New York.

Garus – In SK, l'ufficiale rimasto fedele alla regina Marala di Ophir.

Gath (= *Aphaka*) – Nella prima stesura di CN, poi scartato. Nella realtà è una città della Giudea occidentale.

Gault – In LF, Gault figlio di Hagar è il narratore della vicenda. "Gault" è una vecchia parola inglese per indicare l'argilla dura ed è anche usata nella forma "Galt" come cognome e soprannome.

Gazal – In TT, una città nel deserto settentrionale di Darfar. Derivato da Bahr al-Ghazâl (arabo per "Fiume delle gazzelle"), un fiume che scorre verso oriente e raggiunge il Nilo Bianco presso il Lago No.

Gèbal – (v. *Djebal*). Forse derivato dall'arabo *jabal*, "montagna", oppure dalla città di Gèbal (Jebeil o Jubayl), in Libano, che i Greci chiamavano Biblo e i Fenici Gubla.

Cebellez – In TTR, uno zingarano. Nel manoscritto originale il nome era Gebbrelo (e probabilmente derivava dalla stessa fonte di *Galbro*, v.), ma io lo cambiai perché era troppo simile a Galbro, altro personaggio dello stesso racconto.

Chanara, ghanata – In OZ, CB, CCO sono aggettivi che designano un deserto a sud della Stygia e le sue popolazioni. Derivato da Ghana, un impero medievale nel Sudan occidentale. Questo nome è stato ripreso per il Dominio del Commonwealth un tempo chiamato Costa d'Oro.

Ghandar Chen – In CA, una spia di re Yezdigerd del Turan a Tarantia. Dal nome svedese Gunder (quello di un celebre campione degli anni Quaranta, fra l'altro) + Chen, che è legato a *Shan* e *Shah* (v.).

Gharat – In CA, tempo in rovina nel deserto degli zuagir. Da "carato", l'unità di peso.

Ghaznavi – In DF è un consigliere turaniano. Da ghaznavid, aggettivo designante la dinastia fondata nell'XI sec. dal conquistatore afghano Mahmud di Ghazna, che a sua volta è la città nota anticamente col nome di Gazaka.

Ghemur – In CA, un cospiratore vendhyano. Da "lemure", membro dei lemuridi, un sottordine dei primati primitivi (galagone, lori, ecc.).

Ghor – In AC è una località dell'Afghulistan. Derivato da Ghor o Ghur, un regno afghano medievale. (Ghor è inoltre il nome della valle del Mar Morto in Palestina, ma probabilmente Howard trasse il nome dall'altra fonte).

Ghorbal – Nella prima stesura di CCO è il dominio di un signore nemediano; poi scartato. Probabilmente derivato dalle stesse fonti di *Ghor* e *Khorbul* (v.).

Ghori – In DF, un forte presso Khawarizm. Nella realtà è una subprovincia del moderno Afghanistan. L'aggettivo "ghoride" designava le dinastie medievali di *Ghor* (v.).

Ghoufag – In FL, una tribù di montanari hyrkani.

Ghulistan – In AC, CA è una regione tra i monti Himeliani. Il nome è una combinazione dell'arabo *ghûl* (inglese ghoul), il demone divoratore di cadaveri, + il persiano *istân*, *estân*, che vuol dire "paese"; da cui "paese dei ghoul" (in persiano Ghulistan significherebbe invece "terra delle rose", ma non credo fosse quanto aveva in mente Howard).

Ghurran (= *Tauran*) – Nella prima stesura di BR, poi scartato; probabilmente derivato da Ghurian, in Afganistan.

Gilzan – In DF, un torturatore shemita. Derivato probababilmente dalla stessa fonte di *Calzai* (v.).

Gitara – In AC, la cameriera di Yasmina. Da gitana, termine spagnolo per "zingara". Benché, come l'inglese *gypsy*, la parola sia una corruzione di "egiziana", i veri zingari sono originari dell'India (v. *Zingara*).

Gleg – In SA è un nobile predone zaporoskano. Antico nome russo.

Glyco – In LS, un ufficiale aquiloniano. Da Glicone (Glykon), il nome di parecchi scrittori greci.

Gobir – In TT è un brigante ghanata. Il nome è quello di un regno nero medievale nel Sudan occidentale.

Godrigo – In CB, un filosofo zingarano. Derivato dal nome spagnolo Rodrigo.

Colamira – In FL, CI, una montagna magica.

Gomani – In CB, uno schiavo kushita. Nella realtà storica è un re africano minore del XIX secolo; il suo regno, ai confini di Tanzania e Mozambico, aveva lo stesso nome.

Gonzago – In GT è il capitano della *Falco*, una nave pirata barachana. Derivato da Gonzaga, famiglia principesca italiana di signori e duchi di Mantova dal sec. XIII al sec. XVIII.

Gonzalvio – In CI, il figlio di Trocero. Dal nome spagnolo Gonsalvo (es. Gonzalo o Gonsalvo de Córdoba, generale del sec. XV).

Goraliane, colline – In CCO è una regione dell'Aquilonia occidentale. Derivato forse dai Goraliani o gorales, montanari della Polonia meridionale.

Goram Singh – In CI è un pirata vendhyano nelle isole Baracha. Il nome è indiano: Singh è hindi e significa "leone" ed è regolarmente usato come cognome dagli appartenenti alla religione sik.

Gorm – In FG è un membro degli *æsir* (v.); in LM è un bardo dello stesso popolo; in LF Otho figlio di Gorm è una guardia forestale a Schohira (v. *Strom*); in *The Hyborian Age* è un capo pitto posteriore all'età di Conan. Nella realtà storica fu il primo re di Danimarca nel sec. X.

Gorthangpo – In CT, un meruviano. Nome pseudo-tibetano.

Gorulga – In JG è un sacerdote di Kesh. Forse derivato dal fiume Goruol, un tributario del Niger.

Gotarza – In PF, il capitano della guardia reale di Kobad Shah. Antico nome persiano (anche Gotarzes, Godarz, Guderz ecc.).

Graaskal, monti – In CA, una catena ai confini di Hyperborea. Forse derivato dal norvegese *grå skål*, "coppa grigia".

Gromel – In FL, un bossoniano che comanda la Legione Nera di Conan.

Grondar – In PF e nei racconti di Kull è un regno precataclismico coevo di Valusia.

Guarralid – In BN, un ducato zingarano. Trae origine da nomi di località spagnole come Guadarrama o Valladolid.

Guilaime – In WM, CI è un barone aquiloniano. Da Guillaume, versione francese di Guglielmo.

Gullah – In PF, BR, il dio-gorilla dei pitti. Nella realtà storica porta questo nome un gruppo di neri americani che vive lungo le coste della Georgia e parla un particolare dialetto afro-americano.

Gunderland, *Gunder*, *gunderiani* – In TE, DU, IP ecc. è il nome che designa rispettivamente la più settentrionale provincia di Aquilonia e i suoi abitanti. Forse derivato da Gunther (Gundicar) o Gunderico, re dei Burgundi nel V sec.

Gurasha – In AC, una valle dell'Afghulistan.

Gwahlur – In JG, DA, i Denti di Gwahlur costituiscono il tesoro di Alkmeenon. Da Gwalior, località dell'India.

Gwarunga – In JG, un sacerdote di Kesh. Forse derivato da Garua, località dell'Africa occidentale.

Gwawela – In BR è un villaggio pitto. Gwalia è, nella realtà storica, un antico nome del Galles, e c'è del resto una Gwala in Egitto, ma non sembra probabile che il nome scelto da Howard abbia una simile provenienza.

Hadrathus (*Hadrato* nella traduzione italiana) – In CCO, un sacerdote di Asura. È possibile che discenda dal nome romano Hadrianus (Ariano), imperatore nel sec. II d.C.

Hadrato – v. *Hadrathus*.

Hagar – (v. *Gault*). Nome di persona germanico una cui variante è Hager.

Hakhamani – In PF, informatore di Kobad Shah. È il nome persiano originale da cui scende Achemene, leggendario fondatore della dinastia achemenide.

Hakon – In LF Hakon figlio di Strom è comandante del distaccamento di Schohira. Il nome Hakon deriva dal norvegese Haakon o Hákon: c'è ad es. un Hakon il Danese nella *Saga dei Volsunghi*. (Per Strom v. *Dirk, Strom*.)

Haloga – In LM la fortezza della regina Vammatar in Hyperborea. Derivato da Halogaland, una località lappone menzionata nell'*Heimskringla*.

Hamar Kur – In CA, un ufficiale turaniano. Dalla città norvegese di Hamar, + "Kur" (da Kurdistan).

Han – In RZ è una divinità degli uomini-serpente di Valusia.

Hanuman – In OZ, PF è un dio-scimmia di Zamboula. Nella realtà storica è il dio-scimmia indiano.

Hanumar – In DU, una città nemediana. Probabilmente derivato da *Hanuman* (v.).

Hatupep – In CI è un mercante di Ptahuacan. Sintesi di nomi maya-egizi.

Hattusas – In PF, uno zamoriano che serve sotto Conan. Nella realtà storica fu la capitale del regno ittita, nei pressi della moderna Bogazköi (ribattezzata Bogazkale).

Heimdul – In FG, un vanir o vanaheimer. Deriva da Heimdall, che nella mitologia norvegese è il guardiano delle porte del Valhalla.

Hermius (*Ermio* nella traduzione italiana) – In LS, barbiere aquiloniano. Nome latino di un fiume della Frigia (oggi regione della Turchia).

Hildico – In MN è una schiava brythuniana a Yaralet. Deriva da Hilda o Ildico, l'ultima delle molte mogli di Attila.

Himeliani, monti – In AC, CA, una catena a nord o a nordovest di Vendhya. Il nome ha un'evidente assonanza con Himalaya, da cui deriva.

Hormaz – In CT, un ufficiale turaniano. Da Hormazd, o Ahura Mazda, la divinità del bene nell'universo dualistico zoroastriano.

Horsa – In FG, un æsir Nella traduzione è un capo semileggendario dei Sassoni che, col fratello Hengist o Hengest, guidò il suo popolo nell'invasione della Britannia (metà del sec. V d.C.).

Hotep – In FS, un servitore stygiano di Zeriti; in CA, nome assunto da Conan a Forte Wakla. È un vecchio nome egizio che vuol dire "contento".

Hsia – In MM, un precedente re di Kusan. Nella tradizione, dinastia semi-leggendaria della Cina.

Hyboriani, *hyboreani*, *hybori* – In RN, TTR, BR ecc., la razza che rovesciò l'impero di Acheron e fondò sulle sue rovine i regni di Nemedia, Aquilonia, Brythunia, Argos nonché il Regno della Frontiera. Il nome "hyborano" deriva evidentemente da *Hyperborea*, *Iperborea* (v.). (v. anche *Bori*.)

Hyperborea – In TE, DU ecc. è una terra del nord, a oriente di Asgard. Nella mitologia greca Iperborea è una terra felice dell'estremo settentrione e il suo nome significa "al di là del vento del nord".

Hyrkania, *Hyrkania* – In TE, RC, CN ecc., la terra a oriente del Mare di Vilayet. I turaniani, pur abitando a ovest del grande mare interno, sono di origine hyrkana e vengono comunemente chiamati hyrkani. Nella geografia classica prende questo nome una regione a sudest del Mar Caspio, o Mare Hyrcano, che corrisponde al moderno Mazandaran iraniano e alla regione di Asterabad. Il nome è greco ma deriva dall'antico persiano Varkana, una delle satrapie achemenidi, e sopravvive nel nome del fiume Gurgan. Forse il significato originale è "terra dei lupi". Per un breve periodo l'Hyrkania fu un regno indipendente (I sec. d.C.). Nella mitologia iraniana era una terra famosa per i suoi maghi e demoni.

Ianthe – In SK, ecc., la capitale di Ophir. Nella mitologia greca è una ninfa marina o oceanica.

Ibis – In DU, un dio. Ognuna delle numerose specie di uccelli del tipo airone, una delle quali, la *threskiornis æthiopica*, era considerata sacra nell'antico Egitto.

Ilbars – In OL è un fiume turaniano; in PF, una catena di monti a sud del Mare di Vilayet. Il nome deriva dai monti Elburz, in Iran.

Ilga – In TG, una giovane viruniana. Il nome è una combinazione dei nordici Inga e Helga.

Imbalayo – In FS è il comandante delle truppe kushite in Pelishtia. Nome pseudo-zulù.

Imirus – In CA, WM, CI, una baronia di Aquilonia.

Irakzai – In AC, una tribù himeliana. Derivato da Orakzai, nome di una tribù pakhtum menzionata da Lowell Thomas in *Beyond Khyber Pass*, che Howard lesse.

Iranistan – In DI, SA, AC, ecc. è una regione orientale che corrisponde al moderno Iran, da cui prende il nome con l'aggiunta del persiano *istân*, *estân*, "paese".

Irem – In OL si chiama così il cavallo di Shah Amurath. Il nome deriva da "Irem, la città delle colonne" di cui parla H.P. Lovecraft nel racconto *La città senza nome*. La fonte di entrambi potrebbe essere Iram, che nella leggenda araba è una città deserta dello Yemen. Se ne trova menzione nella traduzione inglese delle *Mille e una notte* fatta dal Burton.

Ishbak – In FS è il nome assunto da Conan in Asgalun. Nome fenicio.

Ishtar – In RC, CN, OL ecc., dea shemita adorata pure nelle nazioni hyboriane. Nella realtà storica è la dea assiro-babilonese dell'amore (in ebraico Ashtoreth, in fenicio 'Atar'ata, in greco Astartê).

Issedon – In CT, una delle sette città sacre di Meru.

Itzra – In CI, un capo antilliano. Nome che fonde radici egizie e maya.

Ivanos – In OL, SA è un pirata di Corinthia. Da Ivan, l'equivalente russo di Giovanni + la desinenza del maschile nominativo greco, *-os*.

Ivga – In NS, l'amata di Valerius. Forse derivato da Inga, nome proprio norvegese.

Jaga – In MM è una tribù di cacciatori di teste sulle colline fra Kusan e Hyrkania. Nella realtà è una tribù dello Zaire meridionale.

Jalung Thongpa – In CT è il dio-re di Meru. Nome pseudotibetano.

Jamal – In FL, un soldato turaniano. Dal termine arabo *jamal*, "cammello", spesso usato anche come nome di persona.

Jarnankh – In DA, un demone-iena. Da Jajamankh o Zazamankh, un leggendario mago egizio.

Jehun – (v. *Amir*). Derivato da Scià Jahan o Jehan, imperatore Mughal del sec. XVII, il costruttore del Taj Mahal.

Jehungir, *Jungir* – Jehungir è un signore turaniano in DF, mentre Jungir Khan lo è in OZ. Derivato da Jahangir ("il conquistatore del mondo"), precedessore di Scià Jahan nel sec. XVII.

Jalal – In DF Jalal Khan è un nobile turaniano. Dal nome proprio arabo Jalal.

Jerida – In CB, una località della Zingara. Dai nomi geografici spagnoli Jérez, Mérida.

Jhebbal – v. *Djebal.*

Jhelai – In AC, una località della Vendhya. Derivato dal fiume Jhelam o Jhelum, un affluente dell'Indo.

Jhil – Entità soprannaturale menzionata in BR. Forse derivato da Chil, l'avvoltoio nel *Secondo libro della giungla* di R. Kipling. C'è anche una località che porta il nome di Jhal, in India, nonché un termine hindi (*jhil*) che vuol dire "palude".

Jhumda – In AC è un fiume della Vendhya. Il nome deriva da quello del fiume Jainna, Jumna o Yamuna in India e da quello dello Jhelam in Pakistan.

Jihiji – In VD, un villaggio del Kush. Forse derivato da Jijiga in Etiopia.

Jhiliti – In PF, i seguaci del culto di *Jhil* (v.).

Jillad – In DI è uno pseudonimo di Zyras. Questo nome fu usato nel racconto originale di Howard *The Trail of the Blood-Stained God* che non era una storia di Conan e che io adattai.

Joka – In IP, un servo di Nabonidus. Forse derivato da Djukas, nome di una popolazione tribale, nera del Surinam, in Sudamerica, discendente da schiavi sfuggiti ai catturatori (v. *Ajonga*).

Jon – In LF Jon figlio di Galter è l'amico morto del narratore. Dalla stessa radice di "John" (v. *Galter*).

Jugra – In AC, un villaggio wazuli. Storicamente è nome che designa i magiari o ungheresi.

Julio – In CB è un orafo zingarano. Il nome è spagnolo e deriva dal latino Julius.

Juma – In CT, MM, un kushita che serve nell'esercito turaniano; più tardi, in CB, diventerà capo di una tribù del Kush. È un diffuso nome dell'Africa orientale.

Jumballa – In MB è la capitale del Kush. Howard lo scriveva "Shumballa" (forse da Shambalai, una regione collinosa della Tanzania), ma io lo cambiai perché Carter e io volevamo usare un nome simile, *Shamballa* (v.), in CT.

Junia – In SK è la moglie di Torgrio, il ladro. Deriva dal nome latino Junius (Giunto), portato fra gli altri da Decimo Giunio Bruto Albino, uno degli assassini di Cesare.

Kaa-Yazoth – In CI, un dominatore dell'età atlantidea.

Kalanthes (= *Caranthes*) – In DU, scartato. Kalanthes era la forma usata da Howard, ma io la cambiai perché mi sembrava troppo simile a Kalliano, un altro personaggio della stessa storia.

Kallian – In DU Kallian Publico (*Kalliano Publio* nella traduzione italiana) è un mercante d'arte. Dal diffuso nome greco Kallias.

Kalliano – v. *Kallian.*

Kambuja – In WM, una terra a est di Vendhya. È il nome originale della Cambogia.

Kamula – In CB, una città dei tempi di Atlantide da lungo scomparsa.

Kamelia – In TE, un regno dei tempi di Atlantide. Forse derivato da "camelia", una pianta della famiglia del tè che dà grandi fiori bianchi. I Cavalieri della Camelia Bianca, formatisi nel 1867, furono una società segreta razzista sul tipo del Ku Klux Klan. Furono molto attivi negli ex-Stati confederati nella seconda metà dell'Ottocento. Un'altra derivazione possibile è Camelot, la leggendaria capitale di re Artù.

Karaban – In FL, una contea d'Aquilonia. Forse derivato da Karaman, in Turchia.

Kang Hsiu – In CA, un khitano (abitante del Khitai). Diffusi nomi cinesi.

Kang Lou-Dze – In CA, una ragazza khitana. Diffusi nomi cinesi.

Kapellez – In CB, il capitono del battello reale zingarano. Nome pseudo-spagnolo.

Karlus – In LF, soldato aquiloniano di stanza a Forte Kwanyara. Deriva dal diffuso nome tedesco Karl (latino Carolus).

Karnath – Nella prima stesura di CCO, una città stygiana; poi scartato. Forse ispirato dalla lovecraftiana Sarnath, la città del racconto *La funesta sorte che colpì Sarnath*. Lovercraft inventò il nome e fu più tardi sorpreso di scoprire che un posto così chiamato esisteva realmente vicino a Benares, in India.

Kassali – In DA è la capitale del Punt. Derivato da Kassala, una città sudanese.

Kchaka – In RZ sono la stirpe da cui discende l'attuale tribù dominante di Zembabwei. Il nome è derivato da Chaga, una popolazione dell'Africa orientale, o forse da Chaka, imperatore zulù, (v. *Chagan*).

Keluka – In FS, soldato kushita a Asgalun. Nome pseudoswahili.

Kemosh – In CA, un dio zuagir. Derivato da Chemosh, divinità canaanea (Num. 21, 29).

Keraspa – In DI, un capo kezankiano. Da Keresaspa, leggendario eroe persiano.

Kerim – In AC, Kerim Scià è una spia turaniana in Vendhya. Derivato dall'arabo *karim*, "generoso", usato come nome proprio nei paesi musulmani.

Keshan, *Keshia* – In JG, DA, RZ, rispettivamente un regno nero e la sua capitale. Forse derivato da Kesh o Kash, antico nome egizio della Nubia, da cui l'ebraico (e howardiano) Kush.

Kezankiani, monti – In DI sono una catena che separa il Turan da Zamora. Alla fonte stanno nomi geografici russi come Kazan e Kazak.

Khafra – In FS è un servo stygiano di Zeriti. Storicamente è il nome del re egizio della Quarta Dinastia che costruì la Sfinge (greco Chefren).

Khahabul (= *Khorbul*, v.) – Nella prima stesura di AC, poi scartato.

Khajar – In CB è l'oasi della Stygia occidentale in cui visse Thoth-Amon. Da Kaiar o Quajar, tribù iraniana e dinastia persiana, 1794-1925.

Khan – (v. *Chengir*, *Jehungir*, *Khosru*). Termine turco-tartaro che significa "principe" o "signore".

Khannon – In FS è un vinaio pelishti. Si tratta di un nome fenicio.

Khanyria – In CA, una città della Khoraja. Ottenuto mescolando Khan e nomi greco-romani come Syria, Illyria ecc.

Kharamun – In OZ è un deserto sudorientale. Forse mutuato dalla stessa fonte di *Karaban* (v.).

Kharoya – In CA è una tribù zuagir.

Khauran – In NS, CA è un piccolo regno hyboriano sudorientale. Derivato forse dal monte Hauran, in Siria.

Khawarizm, *Khawarizm* – In DF, città turaniana presso l'estremità meridionale del Mare di Vilayet. Deriva da Khwarasm o Chorasmia, regno musulmano medievale nel Turkestan; la voce moderna è Khurasan o Khorassan (Iran). L'origine del nome risale all'antico persiano Huvarazmish, satrapia dell'impero achemenide (v. *Khorosun*).

Khaza – In PF, uno stygiano. Storicamente, re egizio della Quattordicesima Dinastia, circa 1700 a.C.

Khel – (v. *Khosatral Khel*). Forse derivato da *khel*, termine pakhtu per famiglia o setta; es.: Mal Khel Mahsud, uomo della famiglia di Mal nella tribù di Mahsud.

Khemi – In RC, OZ, TTR, ecc., il maggior porto della Stygia, nonché sua capitale amministrativa. Da Kamt, Kam, Chêm o Chémia, antichi nomi dell'Egitto probabilmente connessi con *qam* = "nero", e Khem, antico dio egizio della fertilità.

Khemsa – In AC è un mago che serve il Cerchio Nero. Da Khamseh, tribù di origine araba nell'Iran meridionale.

Kherdpur – In CA, città turaniana. Dai Curdi o Kurdi, abitatori del Kurdistan.

Kheshatta – In VD, una città di maghi in Stygia. Forse derivato da Peshitta, nome di una vecchia versione siriana della Bibbia.

Khirguli – In CA, una tribù himeliana. Derivato dal nome dei Kirghisi, popolazione turco-tartara il cui paese fa parte oggi dell'Unione Sovietica.

Khitai, khitani – In TE, IP, NS, ecc., regione dell'estremo oriente e suoi abitanti. Da "Khitan", parola tartara medievale che designa la Cina e da cui viene il nostro termine "Catai".

Khor – Nella prima stesura di CCO è una valle in Aquilonia (poi scartato). Forse ha la stessa provenienza di *Ghor* e *Khorbul* (v.).

Khoraf – In CA, porto sul Mare di Vilayet frequentato dagli schiavisti.

Khoraja, Khorala – Rispettivamente, piccola città-stato hyboriana (in CN) e località della Vendhya da cui proviene la famosa Stella di Khorala (in OZ, SK). La prima sillaba viene probabilmente dall'arabo *hor*, "lago" o "palude", che si trova nei nomi di molte località. Khôr è anche l'antico nome egizio dei Khurri o Hurriani.

Khoraspa (= *Khoraja*, v.) – Nella prima stesura di CN, poi scartato.

Khorbul – In AC, una città nei monti Himeliani. Dalla radice *hor* (v. *Khoraja*) + Kabul, nome della capitale afghana.

Khorosun, Khorusun, Khurusun – In DF, AC, CA, una città turaniana. Da Khurasan, in Iran (v. *Khawarizm*).

Khorotas – In CCO, il fiume aquiloniano su cui sorge Tarantia. Probabilmente derivato dalla radice *hor* (v. *Khoraja*) + Eurota, il nome del fiume greco su cui sorge Sparta (mod. Iri o Evrotos).

Khorshemish – In CS, OB, la capitale del Koth. Da *hor* (v. *Khoraja*) + Carchemish, antica città siriana chiamata più tardi Europus.

Khosala – v. *Kosala*.

Khosastral Kliel – In DF è un demone che un tempo regnò su Dagonia. "Khosatral" è forse combinazione di Khushal Khan, poeta pakhtun e capo nel sec. XVII + Chitrai, nome di una tribù pakhtun. (v. pure *Khel*).

Khosru – In AC Khosrun Khan è il governatore di Secunderam; in CA è un pescatore turaniano. Il nome è quello di molti re iranani, e si scrive anche Khusru, Khosrau o Chosroês.

Khossus – In CN, OB è re di Khoraja, mentre in CS è il re del Koth. Da Knosso o Cnosso, la capitale della Creta micenea.

Khotan – In CN, Thugra Khotan è il nome originario di Nathok, il profeta velato. Si chiamano Khotan un fiume e una città nel Sinkiang, o Turkestan cinese (v. *Thugra*, *Nathok*). "Nathok" è evidente anagramma di "Khotan".

Khozgari, *khorzgariani* – In FL, PV, regione delle montagne turaniane e suoi abitanti. Il nome deriva forse da Kashgar, una città del Sinkiang occidentale (Turkestan cinese).

Khrosha – Regione vulcanica nel Koth di cui si parla in OL, OB e CCO. Forse derivato da Khorshid, in Iran, o da Kosha, località della Nubia. Come la vicina Akasha, Kosha deve probabilmente il suo nome a Kash, l'antico nome egizio della Nubia (v. *Keshan*, *Kush*).

Khumbanigash – In NS è il generale dei mercenari shemiti di Constantius. Storicamente, re dell'Elam (moderno Kuzistan) nel sec. VIII a.C.

Khurakzai – In AC è una popolazione himeliana. Il nome deriva da Khuram, località dell'Afghanistan, con l'aggiunta del suffisso *-zai* (v. *Dagozai*, *Khurum*).

Khurum – In AC, un villaggio wazuli e un leggendario amir. Derivato da Khuram, località dell'Afghanistan (v. *Khurakzai*).

Khurusun – v. *Khorusun.*

Khushia – In SA è la moglie più importante di re Yildiz.

Khusro – In MM, un soldato turaniano. È una variante di *Khosru* (v.).

Kidessa – In TT, un'oasi nei deserti meridionali presso Tombalku.

Kobad Shah – In PF è il re dell'Iranistan. Nome persiano (anche Kavata, Qobadh, ecc., greco Kobades) portato da numerosi personaggi importanti iraniani.

Kordafa, *Kordafan* – Nel manoscritto originale e nell'abbozzo di trama di MB Howard parlava di un paese nero chiamato Kordafan; un mago, che proveniva da quella terra, veniva definito "un kordafan". Il nome deriva da Kordofan, una provincia del Sudan. Per mettere il sostantivo e l'aggettivo nella giusta relazione cambiai il nome del paese in "Kordava".

Kordava – In SN, CB, TTR, ecc. è la capitale e il porto principale di Zingara. Da Cordova (spagnolo Córdoba), città della Spagna.

Kordofo – In TT è il predecessore di Conan al comando della cavalleria di Tombalku. Dalla stessa fonte di *Kordafa* (v.).

Kormon – In LF il signore Thasperas di Kormon è il protettore di Schohira. Esiste un cognome francese, Cormon, di assonanza simile, ma ogni connessione è dubbia.

Korunga (= *Gwarunga*, v.) – In una stesura iniziale di JG, poi scartato (v. *Ahrunga*).

Korveka – Località menzionata in NS (v. *Korvela*).

Korvela – In TTR è una baia sulla costa dei pitti; ha ricevuto questo nome dai coloni zingarani. Forse derivato da una combinazione di Cordova + *caravela* ("caravella"), nome portoghese che designa una piccola nave a vela latina.

Korzetta – In TTR è una contea di Zingara. Suggerito forse a Howard da Khorbetta (Hurbeit, Bilbis, antica Pharbaethos), in Egitto.

Kosala, Khosala – Nazione orientale di cui si parla in OZ, AC, RN. Derivato da Kosala o Koshala, regno dell'India settentrionale al tempo del Budda (tra il 563 e il 483 a.C.).

Kosha – v. *Yag-Kosha*, *Khrosha.*

Koth – In TE, RC, OL, ecc., regno hyboriano meridionale. Forse derivato dal "segno di Koth" cui allude H.P. Lovecraft nel romanzo *Il miraggio dello sconosciuto Kadath*. C'è una città di Koth in India, ma la relazione è dubbia. Howard usò questo nome anche nel romanzo interplanetario *Almuric*.

Kozak, kozaki – In OL, NS, DF, ecc., confraternita di fuorilegge del Turan e dell'Hyrkania. È il termine russo per "cosacco" e deriva dal turco *quzak*, "avventuriero".

Krallides – In NS, un consigliere khauraniano (v. *Trallibes*).

Kshatriyas – In AC, CA è un termine che designa gli abitanti di Vendhya o la loro classe dominante. Nell'antica India designava la casta dei guerrieri.

Kuigar – In CT, MM, un popolo nomade dell'Hyrkania. Derivato da Uigur, nome di una popolazione della Mongolia e del Turkestan.

Kujala – In PF una yezmita, o appartenente alla setta dei Figli di Yezm. Derivato da *Kujula* (v.).

Kujula – In CT, MM, il re dei kuigar. Storicamente, un re Yüe-Chi, I sec. d.C.

Kulalo – In CB, la capitale di Juma. Da Kololo, nome di una popolazione tswana che formò un impero in Zambia e Rhodesia negli anni 1830-1840.

Kull – In CC, CTE, SH e nei racconti di Kull, un atlanteano che diventa re di Valusia.

Kurush Khan – In SA, un capo hyrkano. Kûrush è la forma originale persiana del greco Kyros, Ciro.

Kusan – In MM, SH, un piccolo regno del Khitai occidentale. Nome pseudo-cinese.

Kushaf – In PF, una regione dei monti Ilbars.

Kutamun – In CN è un principe stygiano. Derivato forse da Kutama, nome di una tribù berbera medievale dell'Algeria.

Kuth – In OS, un luogo di sogno, derivato probabilmente dalla stessa fonte di *Koth* (v.).

Kuthchemes – In CN, PF, città in rovina del deserto shemita. Forse derivato dall'indostano *kut*, "forte", + Chemnis (antica Khemmis, Shmin, Apu o Panopoli), in Egitto.

Kwanyara – In LF, un forte ai confini di Schohira. Nome pseudo-irochese.

Kwarada – In LF, la strega di Skandaga, amante di Valerian. Nome pseudo-irochese.

Kyros – Una regione produttrice di vino di cui si parla in FS, CB, CCO. È la trascrizione greca di Curo (antico persiano, Kûrush; v. *Kurush Khan*).

Lalibeha – In DA, il re del Punt. Da Lalibela, un sovrano Zangwe in Abissinia (Etiopia) nel sec. XII.

Laodamante – v. *Laodamas.*

Laodamas (*Laodamante* nella traduzione italiana) – In LS, un ufficiale aquiloniano. È il nome di molti eroi mitologici greci.

Laranga – In CCO, schiavo nero su una galea. Nome pseudo-bantù.

Larsha – In PM, una città in rovina presso Shadizar. Da Larsa, antica città babilonese.

Lazbekri – In CA, lo Specchio di Lazbekri permette a Conan e Pelias di spiare lo stregone Yah Chieng.

Lemuria – In TE, un arcipelago orientale dei tempi di Atlantide. Molti scenziati del sec. XIX immaginarono questo ipotetico "ponte" fra l'India e il Sud Africa per spiegare la distribuzione dei lemuri e la similarità di alcune formazioni geologiche in India e Sud Africa. Più tardi, secondo i teosofi e altri propugnatori di dottrine occulte, Lemuria divenne un continente che si sarebbe inabissato nell'Oceano Indiano o nel Pacifico, contemporaneamente o anche prima di *Atlantide* (v.). Ogni fondamento di scientificità circa queste ipotesi è stato destituito dai progressi della geologia moderna.

Leng Chi – In CA, un khitano. Diffusi nomi cinesi.

Libnun, colline – In FS, un gruppo di alture presso Asgalun. Da Libnân, arabo per Libano (il monte e la repubblica). Nel manoscritto originale di Howard, *Hawks over Egypt,* che non è un racconto di Conan, si trattava delle colline Mokattam presso Il Cairo.

Liguriani – In LF, una razza di selvaggi dalla pelle chiara che abitano le selvagge Terre dei Pitti e sono organizzati in piccoli clan. Culturalmente hanno molto in comune con i pitti, ma razzialmente sono molto diversi. Il nome deriva da quello dei Liguri, popolazione pre-romana dell'Italia nordoccidentale e della Francia meridionale che si mescolarono con i Celti invasori e furono conquistati dai Romani.

Lilith – Un personaggio di SH. Nella mitologia semitica Lilith o Lilitu è un demone-femmina notturno.

Lir – In OS, un dio che Conan bestemmia. È il dio irlandese del mare (Lir è il genitivo; il nominativo è propriamente Lér). Il nome di questo personaggio è inoltre legato al mito gallese (nel quale si chiama Llyr), alla storia e alla poesia (è il re Lear della *Historia Regum Britanniae* di Geoffrey of Monmouth, II, 11-14, e l'omonimo personaggio del dramma di Shakespeare).

Lissa – In TT, una ragazza nella città di Gazal. Da Elissa, il nome della principessa di Tiro (meglio conosciuta col soprannome di Didone) che la tradizione vuole fuggita dalla città durante un conflitto dinastico per fondare Cartagine nel sec. IX o VIII a.C. Dalla stessa fonte Howard ricavò un altro nome, Nalissa, per l'avventura di re Kull *Le spade del regno purpureo*.

Livia – In VI) è una ragazza ophiriana di famiglia nobile che i kushiti hanno portato a Bakalah. È la forma femminile di Livius, nome romano. Prima della cristianizzazione dell'Impero le donne di Roma non avevano nomi personali, ma ricevevano la versione femminile del nome gentilizio paterno (cioè quello della famiglia). Quindi, per esempio, la figlia di Caio Giulio Cesare non avrebbe potuto che chiamarsi Giulia; e se un uomo aveva più figlie, alle cadette veniva assegnato un numero (Secunda, ecc.) o un diminutivo (Livilla, ecc.) per poterle distinguere.

Lodier – In SK, una baronia di Ophir.

Lor – In CA, una baronia di Aquilonia.

Loto – In TE la polvere del loto nero del Khitai è un veleno mortale. In TE, CA i "fumi" e il polline del loto giallo del Khitai sono narcotici. In CCO il fumo del polline di loto nero bruciato è una droga potente. In IP la polvere del loto grigio, che cresce al di là del Khitai, è un veleno mortale. In CS il succo del loto rosso della Stygia ha poteri paralizzanti. In OL il succo del loto d'oro fa ritrovare la lucidità. In Omero (*Odissea*, IX) il frutto del loto (probabilmente il nostro giuggiolo, l'arbusto noto come *zizyphus*, o simili) induce negli uomini uno stato letargico, sognante e di oblio. Nella botanica moderna portano questo nome le ninfee dei generi *nelumbo* e *nimphaea*.

Louhi – In WM, la strega signora di Pohiola. La signora di Pohjola nel *Kalevala*.

Loulan – In PF, una regione esterna dell'Hyrkania. Nome pseudo-cinese.

Lubemba – In RZ, il primo re di Zembabwei che domò i draghi. Nel moderno Zambia c'è una contea di Bemba.

Lucian (Luciano nella traduzione italiana) – In LS, un generale aquiloniano. Dal greco Loukianos (latino Lucianus), nome portato, fra gli altri, dallo scrittore satirico greco-siriano Luciano di Samosata, II sec. d.C.

Luciano – v. *Lucian.*

Ludovic – In BN, il re di Ophir successore di Amalrus. Diffuso nome nordeuropeo, le cui varianti sono: Hlodovic, Ludwig, Clovis, Louis, Lodovico, Luigi, Luìs, ecc.

Luxur – In PF, TTR, CCO, ecc., la capitale della Stygia. Derivato da Luxor, in Egitto, che a sua volta scende dall'arabo al-Aqsur o al-Uqsur, "i castelli"; anticamente la città fu chiamata Wesi, Opet, No-Amun o Tebe.

Lyco – In CA è un prigioniero kothiano a Paikang. Derivato da Lykon, diffuso nome nella Grecia classica.

Marca – In FL è una divinità cimmera. Da Emain Macha (pronunciato più o meno Ev-in Ma-ca), che è la dimora di Cuchulainn nella mitologia irlandese.

Mannanan – In OS, un dio che Conan bestemmia. Da Manannán (pronunciato ma-na-nian) che nella mitologia irlandese è un dio del mare, figlio di Lér.

Manara – In CA, una contea di Aquilonia.

Marala – In SK, la moglie di re Moranthes II di Ophir; più tardi contessa Albiona.

Marca Occidentale – In LF, LS, la terra di confine fra la Bossonia e le Terre dei Pitti. "Marca" (*marck*) vuol dire "confine".

Marco – In CI, pirata barachano della ciurma di Conan. Nome proprio italiano, dal latino Marcus.

Marinus – In CA, individuo prezzolato da re Yezdigerd e che agisce a Tarantia. Dal greco Marinos, nome comune portato, fra gli altri, da un celebre geografo di Tiro del II sec. d.C.

Matamba – In CB, una tribù kushita. Nome pseudo-bantù.

Mattenbaal – In FS, un sacerdote di Pteor. Nome fenicio.

Maul – In TE, PM, il quartiere dei ladri in una città zamoriana.

Mayapan – In CI, la costa americana adiacente a quella di Antillia. Storicamente è il nome che i Maya diedero al loro paese.

Maypur – In CA, città turaniana. Probabilmente derivato dai Maya.

Mazdak – In FS è un mercenario hyrkano nell'esercito pelishti. Nome persiano, e in particolare quello del fondatore di una religione comunistica nel sec. V d.C.

Mbega – In RZ, SH, uno dei re gemelli di Zembabwei. Nella tradizione è un leggendario conquistatore africano del sec. XVIII vissuto nell'odierna Tanzania.

Mbonani – In CB, uno schìavo ghanata. Storicamente è un capo militare dell'Africa orientale vissuto nel sec. XIX.

Mecanta – In SK, una contea di Ophir.

Mena – In GT, incantatore stygiano aggregato all'equipaggio di capitan Gonzago. Portava questo nome il più o meno leggendario fondatore della Prima Dinastia in Egitto (ca. 3100 a.C.).

Menkara – In CB, un sacerdote di Set. È il nome di un faraone egizio della Quarta Dinastia conosciuto pure come Menkaura, Menkure o Micerino.

Meru – In CT, MM, SH è una valle tropicale fra le catene dei monti Talakma e i monti Himeliani. Nella mitologia indù è il nome della montagna su cui abitano gli dèi.

Mesmerismo – Nome antiquato che sta per "ipnotismo" e che deriva da quello del suo scopritore, il medico austriaco Franz Anton Mesmer (1733-1815). Howard lo ha usato in questo senso in OZ e AC.

Messantia – In SN, CCO, CI è il principale porto di Argos. Forse derivato da Messina, in Italia.

Metemphoc – In CI, il capo dei ladri di Ptahuacan. Sintesi di nomi egizi e maya.

Milo – In CT, il re di Argos; in CI, il nostromo di Conan. Dal greco Milone, leggendario atleta di Crotone; è anche un cognome romano.

Mindanga – In TT, una popolazione dell'impero di Tombalku (v. *Bigharma*).

Mithridates – In CA, il re di Zamora. È la versione greca del persiano Mithradata, nome portato da parecchi notabili achemenidi e da numerosi re del Ponto, fra cui Mitridate VI il Grande, ca. 100 a.C.

Mitra – In DU, IP, RC, ecc. è un dio hyboriano. Nella mitologia indiana è un dio del sole, collegato al persiano Mithra o Mithras.

Mkwana – In SH, un ufficiale di Zembabwei. Nome pseudobantù.

Monargo – In CI, il conte di Couthen. Da Monaco.

Moranthes – In OB, SK, nome di due re di Ophir; Moranthes II è il predecessore di Amalrus. Forse suggerito, per associazione, da Oronte, nome persiano (Aurwand, Alwand) che è portato da un personaggio del Misantropo di Molière. È anche il nome di un fiume siriano (moderno Nahr al-'Asi).

Morrigan – In FL, una divinità cimmera. Storicamente, dea irlandese che appare nella leggenda arturiana come Morgan le Fay (versione inglese di Malory per il francese Morgain la fée = Fata Morgana).

Mutai – In CM, soldato turaniano. Nome turco.

Mounthassern Khan – In MN, governatore turaniano.

Muriela – In JG, DA, danzatrice di Corinthia. Dal nome proprio femminile Muriel.

Murilo – In IP, MN, nobile di una piccola città-stato a occidente di Zamora. Forse derivato da Murillo, pittore spagnolo del sec. XVII.

Murzio – In RZ, uno zingarano che milita con Conan. Dal nome italiano Muzio, derivato dai latini Mutius e Mutius.

Nabonidus – In IP, sacerdote in una piccola città senza nome a occidente di Zamora. Forma latina di Nabunaid, l'ultimo re babilonese.

Nafertari – In DF, amante del satrapo Jungir Khan. Da Nefertari, nome di molte regine egizie.

Nahor – In DA, mercante shemita nel Punt. Il nome è biblico (Gen. 11, 23).

Namedides – v. *Numedides*.

Nanaia – In PF, una donna nell'harem di Kobad Shah. Da Nana, antico nome orientale.

Natala – In OS, una ragazza brythuniana. Forse derivato dal nome proprio femminile Natalie o Natalia.

Nathok – In CN, OB, il nome usato da Thugra Khotan. (Per *Khotan*, v. questa voce).

Nebethet – In DA, la dea più importante del Punt. Derivato da Nebthet o Nephthys, una dei egizia.

Nebthu – In RZ, SH, città in rovina della Stygia settentrionale. Dal nome della dea egizia Nebthet o Nephthys.

Nemain – In FL, una divinità cimmera. Storicamente è una dea irlandese (pronuncia approssim.: Nev-in).

Nemedia, *nemediani* – In TE, DU, RC ecc., nome di un potente regno hyboriano e dei suoi abitanti. Nella mitologia irlandese i nemediani sono i discendenti del capo scita Nemed e tra i primi invasori dell'Irlanda. v. *Conan* e cfr. *Lebor Gabála Érenn*, V, 237-56).

Nenaunir – In WM, RZ, SH, uno dei re gemelli di Zembabwei, nonché sacerdote di Damballah. Nome sudanese.

Nergal – In MN, la Mano di Nergal è un potente talismano, Storicamente Nergal o Nerigal era il dio babilonese della guerra.

Nestor (*Nistor* nella traduzione italiana) – In PM, ufficiale gunderiano nelle truppe di Zamora. Nell'*Iliade* di Omero, Nestore è il vecchio e saggio re di Pilo che combatte con gli Achei.

Nezvaja – In MN, un fiume nel Turan. Forse derivato dai nomi dei fiumi russi Nyeva e Velikaja, o nomi simili.

N'Gora – In RC è un sottocapo dei corsari neri. Nome pseudo-bantù.

Nilas (= *Styx*) – Nella prima stesura di CN è il nome nemediano del fiume, poi scartato; deriva da Nilus, Neilos o Nilo. Nel saggio *The Hyboran Age* è menzionato come "Nilus".

Nimed – In CCO è il re di *Nemedia* (v.). Derivato da Nemed, che nella mitologia irlandese è il capo scita i cui discendenti invasero l'Irlanda.

Ninus – In PM la Fontana di Ninus si trova a ovest di Shadizar; in CB, RZ, questo è invece il nome di un sacerdote di Mitra. Nella leggenda greca Nino è il fondatore di Ninive.

Niord – In FG, un æsir Derivato da Njorth o Njörd, uno degli dèi Vani della mitologia nordica.

Nippr – In CN, città-stato shemita. Derivato da Nippur, antica città babilonese.

Nistor – v. *Nestor*.

Njal – In LM è un capo o jarl degli æsir, il cui gruppo si spinge in Hyperborea a scopo di razzia. Derivato da Njal (pron. Nial) Thorgeirsson, ero di una delle più famose saghe islandesi, *La saga di Njal* o *Saga di Njal bruciato*.

Nordheim – In RC, la terra degli æsir e dei vanir. Nome geografico tedesco usato nel medioevo e che significa "casa del nord".

Nuadens – In BN, divinità invocata da Diviatix. Storicamente un dio celtico, detto pure Nuada o Nodens.

Nuadwyddon – In BN, boschetto sacro dei druidi liguriani. Nome pseudo-gallese.

Numa – In FL, il re di Nemedia. Nella tradizione, uno dei leggendari re di Roma, Numa Pompilio.

Numalia – In DU è una città nemediana. Da *Numa* (v.).

Numedide – v. *Numedides.*

Numedides, Namedides (*Numedide* nella traduzione italiana) – In TT, LS, TTR, ecc., re di Aquilonia ucciso da Conan che ne usurpa il trono. Derivato da *Numa* e *Nimed* (v.) + il suffisso gentilizio greco *-ides.* Howard usò entrambe le trascrizioni, ma nelle edizioni correnti da me curate si trova esclusivamente la prima.

N'Yaga – In RC, un corsaro e sciamano nero. Nome pseudo-bantù.

Nzinga – In CB, RZ è la regina delle amazzoni; in RZ è anche la figlia di costei, che ha lo stesso nome. Storicamente fu una regina guerriera nera che combatté in Angola contro i portoghesi (sec. XVII).

Octavia – In DF è una ragazza nemediana. Si tratta del femminile del nome romano Octavius (cfr. *Livia*).

Ogaha – In LF è un piccolo fiume tra le province di Conawaga e Schohira. Nome pseudo-irochese probabilmente suggerito da nomi di località che si trovano nello stato di New York come Oquaga, Otego, ecc.

Olgerd – In NS, PF, Olgerd Vladislav è il capo zaporoskano degli zuagir. Derivato da Olgierd, granduca di Lituania nel XIV secolo (v. *Vladislav*).

Olivero – In BN, il marito della principessa Chabela. Nome spagnolo.

Olivia – In OL, una principessa ophiriana. Nome proprio femminile italiano e inglese.

Ollam-Onga – In TT, il dio di Gazal.

Olmec – In RN, un capo di Xuchotl. Da "Olmeci" o "Olmeca", nome di una popolazione dell'antico Messico.

Onagrul – In CA, stanziamento pirata sulla sponda orientale del Mare di Vilayet. Da "onager" (onagro) nome dell'asino selvatico asiatico.

Onyaga – In LF è il clan pitto dei Falchi. Nome pseudo-irochele.

Ophir – In TE, RC, OL ecc. è uno dei regni hyboriani. Storicamente si tratta di una regione ricca di miniere d'oro di cui si fa menzione nell'Antico Testamento e situata forse sulle sponde del Mar Rosso o del Mare Arabico (si tratterebbe dunque dell'Arabia occidentale). Un'altra possibilità è che sia invece da identificare con la regione di Afar, in Eritrea, e dunque sulla sponda opposta del Mar Rosso.

Oraste – v. *Orastes.*

Orastes (*Oraste* nella traduzione italiana) – In CCO, un exsacerdote di Mitra. Derivato da Oreste, che nella tradizione greca è il figlio di Agamennone; più

tardi portò questo nome il reggente d Italia nel sec. V d.C. per conto di suo figlio Romolo Augustolo, l'ultimo imperatore romano d'Occidente; venne ucciso per ordine di Odoacre nel 476.

Oriskonie – In LS, LF, una provincia della Marca Occidentale. Derivato da Oriskany (oggi Oriskany Falls), New York, luogo di una battaglia durante la rivoluzione americana.

Orklaga (= *Ogahha*) – Nella prima stesura di LF, poi scartato. Nome pseudo-irochese.

Ortho – Un pirata cui si allude in RN. Forse derivato da Otho, cognome o nome di famiglia romano.

Ostorio – In DI, un nemediano. Dal nome latino Ostorius.

Othbaal – In FS, un complottatore anaki. Da Ithobaal e Ethbaal, re di Sidone nel sec. IX a.C.

Otho – v. *Ortho*, *Strom*.

Paikang – In NS, CA, una città del Khitai. Derivato da Pechino, che in inglese si dice Peking.

Paliana, via – In DU, una strada di Numalia. Forse derivato dalla via Mappaliana, strada di Cartagine menzionata nel *Salammbô* di Flaubert. Un'altra possibile derivazione è il fiume Pallia, un affluente del Tevere.

Pallantide – v. *Pallantides.*

Pallantides (*Pallantide* nella traduzione italiana) – In FL, CCO, CA, ecc., un generale aquiloniano. Nella mitologia greca è il nome collettivo dei cinquanta figli di Pallante, zio di Teseo, che uccise tutti i "pallantidi" nella lotta per il trono di Atene. Howard, tuttavia, può avere tratto il nome da una combinazione di Palamide, eroe troiano, e Pallancia (moderna Palencia) in Spagna.

Pantho – In BN, uno zingarano duca di Guarralid. Da Sancho Panza.

Pelias – In CS, CA, un mago kothiano. È il re di Iolco della tradizione greca, nonche il malvagio zio di Giasone.

Pelishtim – In NS, CI, JG, sono n popolo shemita. Il loro nome è l'equivalente ebraico di "filistei", da cui la parola Palestina. Howard usò "pelishtim" anche al singolare, mentre l'ebraico prevede, in questo caso, "pelishti". Nelle edizioni da me curate ho provveduto a fare la sostituzione nei casi necessari.

Pellia – In CS, CCO, un principato di Aquilonia. Derivato forse da Pella, antica capitale della Macedonia.

Peshkauri – In AC, una città della Vendhya nordoccidentale. Da Peshawar (o Peshâvar), nel Pakistan.

Petanius – v. *Aztrias*.

Petreus – In IP, un cospiratore contro Nabonidus. Da Petrus, latino per Pietro (greco Petros).

Pitti – In TB, DU, BR, ecc., i primitivi abitanti delle lande selvagge che da loro prendono il nome e che si trovano sulla costa occidentale del continente hyboriano. Storicamente sono gli abitatori pre-celtici della Britannia, assorbiti finalmente dagli Scoti provenienti dall'Irlanda. Ancora si discute sulla lingua da essi parlata, che secondo alcuni sarebbe celtica, secondo altri Indoeuropea, secondo altri ancora neppure indo-europea. Nei racconti di Conan, Howard li descrive come un popolo dalla carnagione scura, simili per certi aspetti agli indiani irochesi, di cui presentano alcuni tratti culturali. In altri racconti li immagina invece bassissimi e di tipo neanderthaloide. Da considerazioni antropologiche sembra tuttavia probabile che il loro aspetto fosse simile a quello delle attuali popolazioni della Scozia.

Pohiola – In WM, BN, RZ, una malefica fortezza degli hyperborei. Derivato da Pohjola, che nel Kalevala è la "terra del nord" e corrisponde alla Lapponia o a una terra che si immaginava trovarsi più a nord ancora.

Poitain – Da TT a BN, la provincia più meridionale di Aquilonia, talora indipendente dal governo centrale. Deriva da Poitou, provincia della costa occidentale francese. Howard coniò anche l'aggettivo corrispondente, "poitainiano".

Posthumo – In DU, poliziotto di Numalia. Dal cognome romano Posthumus, che originariamente significava "nato dopo la morte del padre".

Pra-Eun – In WM, RZ, un mago di Kambuja. Nella mitologia cambogiana è il re degli angeli.

Promero – In DU, uno scrivano nemediano.

Prospero – In FL, CCO, CA, ecc, è l'alleato poitainiano di Conan. Porta questo nome il mago della Tempesta di Shakespeare. L'origine remota risale forse a Prospero Aquitano, teologo romano del sec. V d.C.

Ptahuacan – In CI, la capitale di Antillia. Nome sintetico egizio-maya.

Pteion – In CA, una città stygiana in rovina infestata dai demoni.

Pteor – In JG, il dio dei pelishtim. Da *Baal-Pteor* (v.).

Publico – (v. *Kallian*). Dai nomi romani Publicius, Publicola.

Publio – In CCO, uri mercante argosiano. Forma italiana di *Publius* (v.).

Publius – In TTR, CCO e fino a CI, è il fiancheggiatore della rivoluzione e quindi cancelliere di Aquilonia sotto Conan. Reso come "Publio" nella traduzione italiana di CCO, come "Publius" in quella di TTR.

Punt – In RN, JG, DA, ecc. è un regno nero. Storicamente è un paese con il quale gli egiziani effettuavano scambi commerciali, da identificarsi forse con la Somalia.

Purasati – In PF è una ragazza vendhyana a Yanaidar. Nome hindi di donna.

Python – In PF, CB, CCO è la capitale dell'impero caduto di Acheron. Nella mitologia greca il pitone è il grande serpente ucciso da Apollo a Delfi; da lui ha

preso il nome un genere di rettili stritolatori che si trovano in Africa, Asia e Australia e al quale appartengono i più grandi serpenti esistenti. Pitone è anche nome greco di persona.

Qirlata – In CA, una tribù zuagir.

Radegund – In BN, la prima figlia di Conan. Derivato da Radegund o Radegunda, figlia del re Berthar di Turingia (sec. VI d.C.).

Rakhamon – In CA, stregone stygiano del passato. Dalla combinazione di Râ e Amon, dèi egizi.

Rakhsha – In CA, una razza di maghi orientali. Da râk-shasa, una classe di demoni della mitologia indù.

Raman – In CA, una contea di Aquilonia. Dal toro indiano Rama descritto nei Libri della giungla di R. Kipling.

Ramiro – In CB, il fondatore della dinastia zingarana cui appartiene re Ferdrugo. Nome proprio spagnolo.

Rammon – Un mago o sacerdote cui si allude in FL. Da Rimmon o Ramman, dio semitico delle tempeste.

Rann – In LM, la figlia di Njal. Dea norvegese del mare.

Rhamdan – In CA, un porto sul Mare di Vilayet. Da Ramadan, la quaresima maomettana.

Rhazes – In OB, un astrologo kothiano. Forma latinizzata del nome ar-Razi, medico arabo del sec. IX.

Rigello – In SK è un potente feudatario cugino del re di Ophir. Deriva forse dal lago Regillo in Italia, dove si svolse una battaglia della seconda guerra punica.

Rima – In SK, una schiava.

Rimush – In RZ, SH, un astrologo shemita. Storicamente, re dell'Assiria verso il 2000 a.C.

Rinaldo – In FL, CS, un poeta aquiloniano pazzo. Nome proprio italiano che ha la stessa origine dell'inglese Ronald, e uno degli eroi dell'*Orlando Furioso* di Ariosto. Nell'avventura di re Kull *Quest'ascia è il mio scettro!*, che Howard riscrisse poi come FL, il personaggio corrispondente si chiamava Ridondo.

Rolf – In CA, un appartenente al popolo degli æsir che si trova alla corte di re Yezdigerd. Diffuso nome scandinavo (antico norvegese Hrolf, che ha la stessa matrice dell'inglese Ralph). Es.: Hrolf Ganger, il conquistatore della Normandia.

Roxana – In SA, amante zamoriana del principe Teyaspa. È la forma greca di un nome portato da molte donne dei tempi achemenidi, fra cui una delle mogli di Alessandro il Grande (antico persiano Rushanek).

Rufia – In FS, l'amante di Mazdak. Dai cognomi romani Rufo e Rufino.

Ruo-Gen – In CA, una regno del Khitai. Nome pseudo-cinese.

Rustum – In DI, un abitatore dei monti Kezankiani. Derivato da Rustam, il leggendario eroe iraniano.

Sabatea – Sinistra città shemita in FS, CCO. Dal nome degli antichi regni arabi di Sabaca (Sheba) e Nabataea, oppure dalla città araba di Sabata (moderna Sawa). Una terza possibilità è che il nome creato da Howard derivi da una combinazione dei tre sopra citati.

Sabina (= *Zenobia*) – Nella prima stesura di CCO, poi scartato. È la forma femminile di Sabino, cognome romano che deriva da Sabini, popolazione dell'Italia centrale che ricevette la cittadinanza romana nel III sec. a.C.

Sabral – In CB, un taverniere di Kordava. Dal cognome portoghese Cabral.

Sagayetha – In LS, uno sciamano pitto. Nome pseudo-irochese.

Sagoyaga – In RZ, un capo dei pitti. Nome pseudo-irochese.

Saidu – In TT è un brigante ghanata. Deriva dal nome di re Mallam Saidu di Nupe, Nigeria (regnante fra il 1926 e il 1934).

Sakurnbe – In TT, uno dei due re di Tombalku. Forse derivato da Sakpe, località della Nigeria.

Salomè – In NS, la sorella malvagia di *Taramis* (v.). In Matteo, 14, è la figlia di Erodiade. Nella traduzione italiana del racconto di Howard viene riprodotta la trascrizione inglese del nome, Salome, senza l'accento grave finale.

Samara – In PV, un avamposto turaniano. Da Samarra, città dell'Iraq che fu per breve tempo capitale del califfato.

Sancha – In NS è una ragazza zingarana figlia del duca di Kordava. Nome proprio spagnolo e provenzale.

Sareeta (= *Livia*) – Nella prima stesura di VI), poi scartato. Forse dal nome femminile Serena.

Sarpedon (= *Tuscelan*) – Nella prima stesura di BR, poi scartato. Portava questo nome un principe licio ucciso a Troia da Patroclo.

Sassan – In DI è un cacciatore di tesori iranistano. Sasan o Sassan fu il (leggendario?) fondatore della dinastia sassanide, in Persia (sec. III-VII d.C.).

Satha – In CS è un serpente gigante. Da Sathanas, nome greco di Satana.

Sathus (= *Set*) – Nella prima stesura di CCO, poi scartato. Deriva dalla stessa radice di *Satha* (v.).

Scavonus – (v. *Emilius*). Forse derivato da Savona, In Italia, o da nomi romani come Scaevinus, Scevola.

Schohira – In LF, LS, una provincia della Marca Occidentale. Dallo Schoharie Creek o dalla contea omonima, nello stato di New York.

Schondara – In LF, la principale città di Schohira. Forse derivato da una combinazione di Sconodoa e Tendara, New York.

Sebro (= *Gebellez*) – Nella prima stesura di TTR, poi scartato.

Secunderam – In AC, CA, una città posta fra il Turan e la Vendhya e governata dai turaniani. Da Secunderabad (Sikandarâbâd, "il luogo di Alessandro"), il cui nome viene forse a sua volta da quello di Alessandro il Grande + la particella finale *-arn*, comune in molte città dell'India meridionale (es. Vizagapatam).

Sergius – In OL, capitano pirata kothiano. Nome gentilizio romano.

Serpente della Palude (= *Zogar Sag*) – Nella prima stesura di BR; poi scartato.

Servio – In CCO, un locandiere di Messantia. Forma italiana del lat. *Servius* (v.).

Servio Galannio – v. *Servius.*

Servius – In CCO. Servius Galannus (*Servio Galannio* nella traduzione italiana) è un nobile aquiloniano. Nome gentilizio romano.

Set – In DU, RC, CN ecc. è il dio-serpente stygiano. Nell'antico Egitto portò questo nome il dio della guerra dalla testa di sciacallo e più tardi una divinità del male che i greci chiamarono Sêth o Tifone.

Shadizar – In CC, PM, SN, ecc. è la capitale di Zamora. Forse derivato da Shanidar, in Iraq. (v. *Shalizah*).

Shaf Karaz – In FL è un capo dei feroci khozgari dell'Hyrkania.

Shah (Scià) – Voce persiana che vuol dire "re". (vedi *Amurath*, *Kerim*, *Kobad*). In Italiano, e secondo il traduttore, la voce è stata resa come "scià" (Kerim Scià, in AC) oppure lasciata inalterata (Amurath Shah in OL, Kobad Shah in PF).

Shahpur – In DF, CA è una città turaniana. Nome di parecchie città in Iran e India, che significa "città del re".

Shalizah – In CS, un passo nel Ghulistan. Forse derivato dai Giardini di Shalamar a Lahore, in India.

Shamar – In CS, città dell'Aquilonia meridionale. Forse derivato da Jabal Shammar, nome di una catena montuosa in Arabia.

Shamballah – In CT, SH è la capitale di Meru. Nella tradizione tibetana è il nome di una città leggendaria.

Shamla – In CN, un passo della Khoraja. Derivato da uno dei molti nomi geografici asiatici come Shamil (Iran), Simla (India) o Shamlegh, villaggio al confine indo-tibetano menzionato nel *Kim* di R. Kipling.

Shamu – In CS è una piana dell'Ophir. Forse derivato da Shamo, nome cinese del deserto di Gobi.

Shan – (v. *Chunder Shan*). Probabilmente si tratta di una combinazione di *khan* e *shah* (v.), benché sia anche la parola cinese che vuol dire "montagna".

Shan-e-Sorkh – In LN, il Deserto Rosso degli zuagir. Il moderno Farsi (persiano), che vuol dire "sabbia rossa".

Shangara – In PV, il luogo dove vive il Popolo della Vetta.

Shanya – In PV, la figlia di un capo khozgariano.

Shapur – In CA, un soldato del Turan. Diffuso nome persiano (greco Sapor) portato da molti re sassanidi.

Shaulun – In CA, un villaggio del Khitai vicino a Paikang.

Shem – In TE, RC, CN, ecc., regione a sud delle nazioni hvboriane, confutante con la Stygia e divisa in cittàstato. Nella Bibbia porta questo nome (che in italiano, per derivazione greca, è diventato Sem) il primo figlio di Noè, progenitore di ebrei, arabi e assiri; da lui i termini moderni "semita" e "semitico", usati propriamente per indicare la famiglia di lingue parlate da questi popoli.

Shevatas – In CN, un ladro zamoriano. Forse derivato da Thevatata, un personaggio della mitologia indiana, o Thevatat, il re-stregone di Atlantide nella pseudo-storia immaginata dai teosofi; arche quest'ultimo nome è tratto dal mito indiano.

Shirakma – In CA, una regione produttrice di vino nella Vendhva. Nome pseudo-indù.

Shirki – In CCO, un fiume dell'Aquilonia occidentale. Fonti possibili sono Sirki, nome assiro originario di una città posta alla confluenza dell'Eufrate e del Khabur (e più tardi chiamata Phaliga, Circesium, Buseira o Bessireh), oppure *shikari*, termine indo-iraniano che significa "cacciatore".

Shondakor – In CT è una delle sette città sacre di Meru. Dal titolo del racconto di Leigh Brackett *The Last Days of Shondakor* (in *Startling Stories*, aprile 1952).

Shu – In MM, SH è il re del Kusan. Storicamente è uno dei Tre Regni della Cina nel II sic. d.C.

Shubba – In MB, un servo di Tuthmes. Forse derivato da *jubbah*, la lunga e ampia veste araba.

Shu-Chen – In CA, un regno khitano.

Shukeli – in CS, un eunuco. Forse derivato da Shukriya, una tribù sudanese.

Shumir – In RC, CN, ecc. è una città-stato shemita. Derivato da Shumer o Sumer, nome del paese dei Sumeri, gli abitanti pre-semitici dell'odierno Iraq meridionale.

Shupras – In CN l'Agha Shupras è un consigliere khorajano. Forse derivato da Shuqra, in Arabia (v. *Agha*).

Shushan – In CN, un fiume dello Shem; in DF, una città della stessa regione. Storicamente è uno dei nomi dell'antica Shusha, Sousa, Shush o Sus, in Iran, la capitale dell'antico Elam (Elymais, Hûja, Uvja, Goution o Sousiana. Il moderno Khuzistan).

Sigtona – In TG, WM è una fortezza dell'Hyperborea sudoccidentale. Storicamente è una città della Svezia medievale.

Sigurd – In CB, CI, un navigatore vanir. Da Sigurd o Sigfrido, il grande eroe mitico nordeuropeo uccisore di draghi.

Simura – In FS è una porta della città di Asgalun. Da Simurgh, che nella mitologia persiana è un uccello gigantesco, che secondo lo *Shah Nameh* (raccolta di antiche leggende persiane) del poeta Firdusi, vivrebbe sul monte Qaf.

Siojina-Kisua – In CB è il vecchio nome dell'Isola Innominata. Derivato dallo swahili *si-jina kisiwa* ("isola senza norme").

Siptah – In GT è il mago stygiano che vive nella torre di un'isola senza nome. Storicamente fu un re egizio della Diciannovesima Dinastia (circa 1200 a.C.).

Skandaga, Skandaga – In LF *Kwarada* (v.), viene definita "la strega di Skandaga". Nelle sue *Notes on Various Peoples* Howard la descrive come la più grande città di Conawaga, alternando liberamente le due trascrizioni. Il nome deriva dal fiume Sacandaga, New York, o dalla palude dallo stesso nome.

Skelos – In CN, DF, AC, ecc., un antico autore di libri magici. Deriva probabilmente dalla parola *skeleton*, scheletro, che in greco vuol dire "essiccato". Il termine greco *skelos* significa invece "gamba".

Skuthus – Nella prima stesura di CCO, un negromante; poi scartato.

Socandaga (= *liguriano*) – Nella prima stesura di LF, poi scartato. Dalla stessa fonte di *Skandaga* (v.).

Sogdia – In SA è una regione dell'Hyrkania. Da Sogdìana, la provincia più settentrionale dell'impero achemenide, in seguito parte dell'impero seleucide e poi di quello bactriano. Oggi è la repubblica socialista sovietica dell'Uzbek.

Soractus – In BR, un aquiloniano abitatore dei boschi. Probabilmente derivato dal monte Soratte, nel Lazio.

Sraosha – In CB è una divinità del pantheon mitriaco. Nello zoroastrismo è la personificazione del verbo divino.

Strabo – In CI, un gradasso argosiano. Derivato da Strabone (latino Strabo), diffuso nome greco portato fra gli altri dal celebre geografo Strabone di Amasia.

Strabonus – In MB, CS, il re del Koth. Dalla stessa fonte di *Strabo* (v.).

Strom, Strombanni – In LF Hakon, figlio di Strom, è un soldato aquiloniano, mentre suo fratello Dirk è il comandante di Forte Kwanyara. Nel manoscritto originale di TTR, Strom era invece un capitano pirata argosiano, ma, poiché tutti gli altri nomi argosiani di Howard suonano come se fossero italiani, io lo cambiai in *Strombanni*. In LF, infine, Howard aveva battezzato vari personaggi Strom, Storm e Gorm: ritenendo che questo avrebbe confuso i lettori cambiai Storm in Otho, che è un raro soprannome inglese e scandinavo.

Stygus (= *Styx*, v.) – Nella prima stesura di CN era il nome kothiano del celebre fiume; poi scartato.

Styx, Stygia – In TE, NS, ecc., rispettivamente un fiume e una regione a sud dello Shem; dai suoi abitanti discenderebbero gli Egizi. Nella mitologia greca lo Stige era il più grande dei quattro fiumi dell'Ade, ma il nome fu affibbiato anche a un fiume reale in Arcadia. Significa "orrore", "cosa orribile". Stygia deriva invece

dall'aggettivo "stigeo" che a sua volta deriva dal latino *stygius* (greco *stygios*) e significa "che è proprio dello Stige", ossia infernale.

Suba – v. *Subas.*

Subas (*Suba* nella traduzione italiana) – In TT, la tribù di cui è originario Sakumbe, sulla Costa Nera.

Sukhmet – In RN, una città alla frontiera meridionale della Stygia. Da Sekhmet (Sekhet o Skhemit), una dea egizia dalla testa di leone.

Sultanapur – In DF, CA è una città turaniana. Da Sultanpur ("città del sultano"), in India.

Sumero Tso – In CT, il mare interno di Meru. Da Sumer (v. *Shumir*) + Tso, termine tibetano per "lago".

Sumuabi – In FS è un re di Akkharia. Derivato da Sumuabu, fondatore della Prima Dinastia di Babilonia (terzo millennio a.C.).

Sura – In LS, un medico aquiloniano. Diffuso cognome romano.

Tachie – In RN, un uomo di Xuchotl. Forse derivato da Tactic, località del Guatemala.

Talakma, monti – In CT, CA, una catena hyrkana a nord dei monti Himeliani e che corrisponde all'odierno Tien Shan. Il nome è derivato da Takla Makan, un deserto del Sinkiang.

Tamar – Nel manoscritto originale di CS, Howard chiama così la capitale di Aquilonia, altrove nota invece come *Tarantia* (v.). Forse derivò questo nome dalla città di Tamar (letteralmente "palma") di cui si parla nell'*I Ching* (9, 18), ma a sua volta questa è probabilmente un'errata trascrizione di Tadmor (Palmira) che è una celebre città siriana. Nell'edizione da me curata delle avventure di Conan ho provveduto a mutare Tamar in Tarantia per ragioni di uniformità.

Tameris (= *Bêlit*) – Nella prima stesura di RC, poi scartato. Deriva dalla stessa fonte di *Taramis* (v.).

Tammuz – In MN il Cuore di Tammuz è un potente amuleto. Tammuz è un altro nome di *Adonis* (v.).

Tananda – In MB, la sorella del re del Kush.

Tanasul – In CCO, WM, località dell'Aquilonia occidentale.

Tanzong Tengri – In CT è il capo dei maghi di Meru. Nome pseudo-tibetano.

Taraniis – In NS, la regina di Khauran. Dal nome russo Tamira, o Tamara, regina medievale della Georgia che forse deriva a sua volta da Tomiri, regina degli Sciti, combattendo contro la quale, secondo Erodoto, Ciro il Grande fu ucciso.

Tarantia – In LS, TTR, CCO, ecc. è la capitale di Aquilonia. Il suo nome deriva probabilmente da Taranto (antica Tarentum, Tares), in Italia (v. *Tamar*).

Tarasco – v. *Tarascus.*

Tarascus (*Tarasco* nella traduzione italiana) – In CCO, CA è il fratello del re di Nemedia. Forse derivato da Tarascona (Francia) o dal nome degli indiani messicani Tarasca.

Tarim – In DF, AC, una divintà turaniana. Nome di un fiume del Sinkiang.

Tartur – In CA, uno sciammano wigur. Derivato da "tartaro", corruzione europea del persiano *tâlâr*. Originariamente questa parola designava i mongoli siberiani nomadi di ceppo turco o tunguso, ma poi fu estesa a tutte le popolazioni di origine mongola dell'Asia Centrale che invadevano periodicamente le terre civilizzate a oriente, occidente e a meridione.

Tashudang – In CT, un meruviano. Nome pseudo-tibetano.

Tauran – In BR, TTR è una provincia nordoccidentale di Aquilonia. Deriva probabilmente da Taurini, nome di un'antica popolazione ligure dalla quale ha preso nome Torino (l'antica Augusta Taurinorum).

Taurus – In TE, un ladro nemediano; in CN, OB, un cancelliere di Khoraja; in BN, il figlio più giovane di Conan. È parola latina che significa "toro"; l'equivalente greco, *tauros*, veniva pure usato come nome di persona.

Techotl – In RN è un uomo di Xuchotl. Da Techotlala, capo azteco del sec. XIV.

Teculhltli – In RN, uno dei clan in lotta di Xuchotl. Derivato da *tecuhtli*, parola azteca che significa "nonno" o "consigliere".

Terson – In SK, una baronia di Ophir.

Teyanoga – In LF, uno sciamano pitto. Nome pseudo-irochese.

Teyaspa – In SA, un principe turaniano. Dal nome persiano Tiyasp e altri simili terminanti in *-asp* e *-aspa.*

Thabit – In CA, uno zuagir. Nome arabo portato ad es. da Thabit ibn-Qurra, scienziato del IX secolo.

Thak – In IP, un uomo-scimmia. Forse derivato dall'hindi *thag* che vuol dire "thug". (v. *Zembabwei*).

Than – In MN, un nobiluomo di Yaralet.

Thanara – In CA è una donna che fa la spia per conto di Yezdigerd. Dalla parola sassone thane o thegn, il cui significato è "capo" e "nobile".

Thandara – In LF, la provincia più meridionale della Marca Occidentale. Derivato da Thendara, località cui allude Robert W. Chambers nel suo romanzo *The Little Red Foot*, ambientato nello stato di New York all'epoca della rivoluzione americana. Oggi è il nome di una città nella contea di Herkimer, New York, un tempo Fulton Chain.

Thasperas – In LS, LF, Thasperas di Kormon è il signore di Schohira. Forse derivato da Taripa, re molosso del sec. V a.C.

Thaug – In NS è un demone dalla forma di rospo. Forse derivato dalla stessa fonte di *Thak* (v.).

Theggìr – In FL, popolazione montanara hyrkana.

Thenitea – In LF, il luogo dove si è attestato l'esercito di Schohira contro le forze lealiste di Brocas. Derivato probabilmente dalla fusione di vari nomi di località dello stato di New York (come Thendara, Caneadea).

Theringo – In SK, località dove sorge il castello omonimo, a Ophir.

Thespides, Thespius – Rispettivamente in CN, MB, un consigliere di Khoraja e in CCO un conte rinnegato aquiloniano. Da Tespi, poeta greco del sec. VI a.C.

Thespius (= *Thasperas*) – Nella prima stesura di LF, poi scartato. Stessa derivazione di *Thespides* (v.).

Theteles – In VD, il fratello di Livia ucciso dai Bakalah. Probabilmente derivato da nomi classici come Thestius. Nella traduzione italiana del racconto si legge tuttavia "Theheles".

Thog – In OS è il dio-demonio di Xuthal. Presente anche nella prima stesura di BR, poi scartato a favore di Jhebbal Sag. Probabilmente inventato, ma v. *Thak.*

Thogara – In CT, una delle sette città sacre di Meru.

Thorus – In BN, un gunderiano che serve nell'esercito di Conan. Dal norvegese Thor (Þór) + una desinenza latina.

Thoth-Amon – In DU, TTR, FL, ecc., un sacerdote-stregone stygiano. È un misto dei nomi greci di due divinità egizie, Thoth (Tehut, Tehuti, Dhuti) e Amon (Ammon, Amun). Howard sfruttò l'anello di Thoth Amon e il suo demoniaco familiare-babbuino anche in un racconto di ambientazione moderna, *The Haunter of the Ring* (*Weird Tales*, giugno 1934).

Thotmekri – In CCO, un defunto sacerdote di Set. Da Thoth (v. *Thoth-Amon*) + Mekri (Mikerê, Merykara), re egizio della Decima Dinastia.

Thrallos – In CCO, una fontana a un miglio da Belvero. (v. *Trallibes*).

Throana – In CT, una delle sette città sacre di Meru.

Thror – In LM, Thror Mano di Ferro è un luogotenente i Njal, il capo æsir Nell'Edda in prosa è un nano. È anche uno dei nomi di Odino.

Thugra – In CN, Thugra Khotan è un antico stregone stygiano riportato alla vita sotto il nome di Nathok. Forse derivato dalla Gola di Thugra presso Petra, in Giordania. (v. *Khotan*, *Nathok*).

Thule – In MN è un regno settentrionale dell'età precataclismica, quindi coevo di Atlantide. Da Thule o Thoulé, terra del nord della quale parla l'esploratore e geografo greco del IV sec. a.C. Pitea di Marsiglia e che è stata identificata di volta in volta con le isole Oreadi, le Shetland, le Fær Øer, la Norvegia, o la stessa Islanda.

Thune – In FL è una contea di Aquilonia; nell'avventura di Kull Gli specchi di Tuzun Thune è parte del nome di un mago. Forse deriva dalla stessa fonte di *Thule* (v.).

Thuria – Nel saggio *The Hyborian Age* e in CI è il principale continente dei tempi atlantidei (l'Eurasia). Nei romanzi marziani di Edgar Rice Burroughs è il nome che i nativi del pianeta rosso danno a Phobos, la più vicina delle due lune di Marte. Nell'antico Peloponneso è esistita infine una città di Turia, ma è dubbio che esista una relazione con Howard e Burroughs.

Thutmekri – In JG, DA, un avventuriero stygiano. Stessa origine di *Thothmekri* (v.).

Thutothmes – In CCO, un sacerdote stygiano. Derivato da Thothmes (Thoutmosis, Tehuti-mesu), nome di molti re egizi della Diciottesima Dinastia.

Tiberia – v. *Tiberias.*

Tiberias (*Tiberia* nella traduzione italiana di CCO) – In CCO, un nobile aquiloniano. In BR, un mercante aquiloniano. Nome di un'antica città della Palestina, la moderna Tabaryia.

Tiberio – In CCO è il segretario di Publio. Versione italiana di Tiberius, prenome o nome personale romano.

Tibu – In TT, una tribù del Kush soggetta a Tombalku. Tibbu o Tibu è il nome di una popolazione del Sahara che vive intorno alle montagne Tibesti.

Tilutan – In TT, un brigante ghanata.

Tina – In TTR, una ragazza ophiriana. Diminutivo di nomi femminili come Albertina, Cristina, ecc.

Tito – In RC, un capitano argosiano che comanda la nave Argus. Versione italiana di Titus, prenome. o nome personale romano.

Tlazitlan – In RN, la razza che ha costruito Xuchotl. Forse derivato da Tizatlan, in Messico, o da una combinazione di Tlascala o Tlaxcala (Messico) e Zatlan, località mitologica azteca.

Tolkamec – In RN, un mago di Xuchotl. Forse derivato da una combinazione di Toltechi e Chichimeci, due dinastie o popoli dominanti nel Mesico precedente la conquista spagnola.

Tombalku – In TT, città al limite meridionale del deserto a sud della Stygia. Da Timbuktu o Timbuctù, nella Repubblica Sudanese, che fu capitale di una serie di imperi neri in età medievale.

Topal – In RN, un uomo di Xuchotl. Derivato forse da *copal* (coppale), gomma resinosa ricavata da vari alberi tropicali americani e usata come incenso.

Tor – In CCO, una baronia nemediana. In inglese la parola vuol dire "collina" o "vetta".

Toragis – Nella prima stesura di RN è il luogo dove viene affondata la nave di Conan; poi scartato. Derivato forse dalla stessa fonte di *Tortage* (v.).

Torgrio – In SK, un ladro di Ianthe.

Torh (v. *Brocas*) – Forse derivato dalla stessa fonte di *Tor* (v.).

Tortaga – v. *Tortage.*

Tortage – In SN, città pirata nelle isole Baracha. Vi si allude pure in GT. Nel primo racconto i traduttori italiani registrano fedelmente "Tortage", ma poiché la derivazione è "Tortaga" (spagnolo per "tartaruga") nella traduzione di GT si è adottato Tortaga, che suona più familiare.

Tothmekri – In TTR, un principe stygiano. Stessa derivazione di *Thothmekri* (v.).

Tothra – In OS, un luogo di sogno. Forse derivato da una combinazione delle divinità egizie Thoth e Râ.

Totrasmek – In OZ, un sacerdote di Hanuman.

Tovarro – In CB è il fratello di re Ferdrugo. Dai cognomi spagnoli Tovar e Navarro.

Trallibe – v. *Trallibes.*

Trallibes (*Trallibe* nella traduzione italiana) – In TRR, un luogo sulla costa dell'Oceano Occidentale. Derivato forse da Tralles, località dell'Asia Minore così chiamata in tempi romani.

Tranicos – In TTR, CI, un ammiraglio pirata. Forse derivato dal nome portoghese Trancoso.

Trocero – In TTR, CCO, CI, ecc. è il conte del Poitain. Derivato forse da "Trocadéro Palace", nome di un museo parigino di cui si sono appropriati parecchi cinema e teatri di varietà americani.

Tsathoggua – In CB, CA, un idolo o forma di rospo sull'Isola Senza Nome. Fu Clark Ashton Smith a inventare questa divinità (v. ad es. il suo racconto *The Ice Demon*, in *Weird Tales*, aprile 1933).

Tsotha-Lauti – In CS, un mago kothiano. Forse derivato dalla combinazione Thoth + Atlantide.

Tubal – In PF, uno shemita che milita con Conan. Nome biblico (Gen. 4, 22).

Turan – In NS, DF, RC, ecc., il regno fondato a ovest del Mare di Vilayet dagli invasori hyrkani. È l'antico nome persiano del Turkestan. Nello *Shah Nameh* di Firdusi, la principale raccolta di antiche leggende persiane, Feridun (in antico persiano Traetona) divise il mondo fra i suoi figli e diede Rum (l'Europa) a Silim, il Turan a Tur e l'Iran a Irij. Buona parte dello *Shah Nameh* tratta degli sforzi di re Afrasiyab (Frangrasiyan) di Turan per conquistare l'Iran e della sua sconfitta da parte dell'eroe persiano Rustam sotto vari re iraniani.

Tuscelan – In BR, LS, forte aquiloniano alla frontiera coi pitti. Dall'antica Tuscolo, nel Lazio.

Tuthamon – In PF, CCO, antichissimo re dello Stygia, padre di Akivasha. Dalla stessa fonte di *Thoth-Ainon* (v.).

Tuthmes – In MB, un nobile del regno del Kush. Stessa derivazione di *Thutothmes* (v.).

Tybor – In CS, un fiume dell'Aquilonia sudorientale. Dal fiume Tevere (latino Tiberis).

Upas – In TE, FL, un albero velenoso. Si tratta di un albero giavanese, l'*antigris toxicaria*, che secerne un succo velenoso. Un tempo si riteneva che distruggesse ogni cosa vivente nelle vicinanze.

Ura – In PF, un leggendario re di Yanaidar.

Uriaz – In FS, ex-re di Pelishtia. Dal nome ebraico Uriah (greco-latino Urias).

Uthghiz – In CA, un ammiraglio turaniano. Da Utgard o Utgardar, la terra dei giganti nella mitologia nordica.

Uttara Kuru – In CA è una regione a oriente della Vendhya. Nella tradizione indù è una terra leggendaria.

Valadelad – Nella prima stesura di RN era una città incendiata da Conan subito prima che la sua nave venisse affondata dagli zingariani; poi scartata. Il nome deriva da Valladolid, in Spagna.

Valanno – v. *Valannus.*

Valannus (*Valanno* nelle traduzioni italiane di LS e CCO) – In BR, LS, il comandante di Forte Tuscelan; in CCO, un altro ufficiale aquiloniano. Derivato probabilmente dal nome romano Valente.

Valbroso – In CCO, un conte e ladrone zingariano. Derivato da Vallombrosa, in Toscana.

Valenso – In TTR, un conte zingarano. Probabilmente derivato da Valencia (antica Valentia), città della Spagna.

Valeria – In RN, una piratessa aquiloniana. Forma femminile di *Valerius* (v. pure *Livia*).

Valerian – In LF è un nobile di Schohira. Derivato da Valeriano, diffuso cognome romano portato anche da un imperatore. È la forma adottiva del gentilizio Valerius. Indica, cioè, che chi lo porta è stato adottato dalla *gens* Valeria.

Valerio – In CB, un maestro di scherma zingariano. Da *Valerius* (v.).

Valerius – In NS è un giovane soldato di Khauran; in CCO (dove i traduttori italiani lo rendono come "Valerio") è un nobile aquiloniano. Nome gentilizio romano.

Valkia – In CCO, un fiume e la sua valle che si trovano nell'Aquilonia orientale. Forse derivato da Valchiria (antico norvegese *Valkyrja*) che nella mitologia norvegese è una delle compagne di Odino. Valka, un dio menzionato nei racconti di Kull, ha probabilmente la stessa origine.

Valusia – In TE, CB, RZ e nei racconti di Kull è un regno dei tempi di Atlantide. Nello stato di New York e in Florida ci sono alcune località che si chiamano Volusia: forse deriva dal nome degli antichi Volusci o Volsci, abitatori dell'Italia.

Vammatar – In LM, la regina di Haloga. Nel *Kalevala* è la figlia del male.

Vanaheim – In FG, TTR, FL ecc. è una terra del nord, a occidente di Asgard. Nella mitologia nordica è la residenza degli dèi Vani (v. *Vanir*).

Vancho – In CB è il primo ufficiale sulla nave di Zarono, la *Petrel* (= procellaria). Dal nome spagnolo Sancho.

Vanir – In FG, RC, CC ecc. è il popolo del *Vanaheim* (v.). Si tratta del nome che nella mitologia nordica prende una classe di dèi (in italiano conosciuti come Vani) originariamente preposti alla fertilità e successivamente al tempo, all'agricoltura e al commercio. Nelle traduzioni italiane di Conan non si è mai reso *Vanir* come "vani" né *Æsir* come "Asi", probabilmente allo scopo di aumentare la suggestione del lettore fornendogli una denominazione inconsueta, o nel timore di infrangere la credibilità dei racconti battezzando due popoli immaginari con i nomi delle due classi di divinità nordiche.

Varanna (= *Velitrium*) – Nella prima stesura di BR, poi scartato. Probabilmente derivato dalla stessa fonte di *Valannus* (v.).

Vardan – In CA, un soldato turaniano. Diffuso nome persiano (greco Ouardanes, latino Verdanes) portato da parecchi re parti e armeni.

Vardanes – In LN, un avventuriero zamoriano. Stessa origine di *Vardan* (v.).

Varuna – In BN, divinità invocata da Conan. Nell'antico bramanesimo è il dio creatore.

Vateesa – In CN, MB, una signora di Khoraja.

Vathathas – Nella prima stesura di CN, poi scartato. Forse derivato dalla stessa fonte di *Vathelos* (v.).

Vathelos, Vezek – Rispettivamente il cieco autore di libri magici in CN e un avamposto turaniano in NS. Forse derivati da Vathek, che è il modo in cui William Beckford trascrisse il nome del califfo Wathiq (sec. IX) nel suo romanzo omonimo (1786).

Velitrium – In BR, LS, città di frontiera al confine occidentale di Aquilonia. Da Velitrae (moderna Velletri).

Venara (= *Venarium*, v.) – Nella prima stesura di BR, poi scartato.

Venarium – Un forte alla frontiera del Gunder di cui si parla in BR; probabilmente derivato dalla romana Virunum, presso la moderna Klagenfurt, in Austria.

Vendhya – In NS, AC, TTR, ecc. è una terra sudorientale molto lontana dai regni hyboriani e corrispondente alla nostra India. Il nome deriva da quello dei monti Vindhya, che si trovano appunto in India, e vuol dire "frastagliati", nel senso che hanno molte gole e passi.

Ventrium (= *Thenitea*) – Nella prima stesura di LF, poi scartato. Questo nome ha la stessa origine di *Venarium* (v.).

Verulia – Un regno dei tempi di Atlantide di cui si parla in *The Hyborian Age*. Probabilmente derivato da Verulamium, città romano-britannica chiamata successivamente Verulam. Si trova presso la moderna St. Albans.

Veziz Scià – In CA, governatore di una città turaniana. Da visir (*vezir*), il titolo pubblico arabo, e scià (v. *Shah*).

Vilayet, mare di – In OL, DF, BR ecc. è un mare interno a est del Turan e che corrisponde all'attuale Mar Caspio (che anticamente è stato chiamato Mare Hyrcano e Mare di Ghel). Vilayet è parola turca che significa "provincia".

Vilerus – In TT, un ex-re di Aquilonia. Probabilmente derivato da *Valerius* (v.).

Villagro – In CB, il duca di Kordava. Nome pseudo-spagnolo.

Vinashko – In SA, un capo yuetshi. Da Kanishka, re indiano degli Yüe-Chi o Kushana (circa 100 d.C.),

Virata – In PF, un mago di Kosala a Yanaidar. Il re di Matsya nel *Mahâbhârata*.

Viruniani – In TG, un popolo di discendenza hyperborea che vive nel Regno della Frontiera. Da Virunum (v. *Venarium*).

Vladislav – (v. *Olgerd*). Nome proprio russo.

Voivoda – In NS, titolo del capitano mercenario Costantius. Nel medioevo si fregiavano dell'appellativo di "voivoda" i generali e i governatori slavi, nonché i principi rumeni.

Volmana – In FL, un nobile aquiloniano. Forse derivato dal fiume italiano Vomano.

Wadai – In OZ, una nazione nera. Nella realtà è una parte della Repubblica del Ciad, in Africa, e in passato è stato un potente regno nella stessa regione, poi conquistata dai francesi tra il 1908 e il 1912.

Wakla – In CA, un forte turaniano nel deserto degli zuagir. Originariamente "Whagra", dal verbo inglese *to wager* (= scommettere).

Wamadzi – In CA, una popolazione dei monti Himeliani.

Wazuli – In AC, una popolazione dei monti Himeliani. Da Waziri, nome di una tribù pakhtun nel Pakistan. Burroughs chiamò Waziri una tribù africana da lui inventata.

Wigur – In CA, una tribù di nomadi hyrkani. Da Uigur, per v. *Kuigar*.

Wodan – In NS, il cavallo di Conan. Dal nome del dio creatore della mitologia nordica, Odino o Wotan.

Wuhuan – In CA, un deserto a est del Khitai. Nome pseudocinese.

Wulfhere – In FG, un capo æsir È un vecchio nome sassone che significa "esercito dei lupi" e che fu portato da un pio re di Mercia (uno dei regni dell'eptarchia anglosassone) nel sec. VII d.C. Si chiama Wulfhere anche un personaggio del ciclo di Howard dedicato a Cormac Mac Art, un eroe medievale.

Xag – Nella prima stesura di DI, un pescatore yuetshi; poi scartato.

Xaltotun – In CCO, CA, BN è un mago di Acheron. Forse derivato da Xulun, località messicana.

Xapur – In TE, un'isola del Mare di Vilayet. Probabilmente derivato da *Shapnur* (v.).

Xatmec – In RN, un uomo di Xuchotl. Nome pseudo-azteco.

Xotalanc – In RN, uno dei clan di Xuchotl in lotta fra loro. Forse derivato da Xicalanco, città del Messico.

Xotli – In CI, il dio-demone di Antillia. Nome pseudo-azteco.

Xuthal, *Xuthol* – In OS, una città a sud del regno di Kush. Howard lo scriveva solo nel primo modo; la seconda versione appare nelle cartine di Kyle in fondo alle edizioni Gnome Press delle storie di Conan.

Yag – In TE, CS, un lontano pianeta; nel romanzo interplanetario *Almuric* è invece il nome di una località, ma è scritto "Yagg".

Yagkoolan – In OL e CS ricorrono due misteriose esclamazioni, il cui significato non è chiarito. Sono rispettivamente: *Yagkoolan yok tha, xuthalla!* e *Yagkoolan Ishtar!* Yagkoolan, che dunque ha una funzione pleonastica, deriva forse da Yaxchilan, in Guatemala, città del cosiddetto vecchio impero maya sul fiume Usumacinta.

Yag-Kosaa o Yogah – In TE, un mostro dalla testa di elefante nativo del pianeta *Yag* (v.). Cfr. pure *Khrosha*.

Yah Chiang – In CA, un mago del Khitai. Nome pseudocinese derivato da quelli dei leader Sun Yat-sen e Chiang Kai-shek.

Yajur – In OZ, PF, un dio di Kosala. Da Yajur-Veda, una sezione dei *Veda* (le scritture indù) che tratta dei rituali.

Yakov – In CI, pirata zaporoskano delle isole Baracha. Nome russo che ha la stessa origine di Jacob, Giacobbe.

Yama – In CT, il dio creatore meruviano. Nella mitologia indù è il dio dell'oltretomba.

Yamad Al-Aphta – In CA è un nome che Conan assume fra gli zuagir. Nel film *Sinbad il marinaio* con Douglas Fairbanks jr, il cattivo si chiama Jamal: il nome di Conan deriva da esso, con l'aggiunta dell'articolo definito arabo *al* e della parola "Aphta" (da *naphtha*, nafta).

Yanaidar – In PF, una sinistra città nei monti Ilbars. Da Janaidar, città leggendaria dell'Asia Centrale.

Yanak – In CA, un pirata del Mare di Vilayet. Da *kanaka*, termine polinesiano che indica i nativi.

Yanyoga – In SH, la fortezza del popolo-serpente valusiano a sud del Kush.

Yar – (v. *Alafdal*). Nome pakhtun.

Yar Allal – In CA, uno zuagir.

Yaralet – In MN è una città del Turan. Probabilmente derivato da Tokalet, città berbera abbandonata nel Sahara occidentale.

Yasala – In RN, una donna di Xuchotl.

Yasmela, Yasmina – Rispettivamente la regina reggente di Khoraja in CN, SI e il Diavolo di Vendhya in AC, CA. Dall'arabo *yasmin*, "gelsomino".

Yasunga – In CCO, lo schiavo nero di una galea; in CI, un pirata barachano nero.

Yateli – In DF, una ragazza dagoniana.

Yelaya – In JG, DA, la principessa di Alkmeenon, da tempo defunta. Forse derivato dal cognome spagnolo Zelaya (portato ad es. da José Santos Zelaya, dittatore del Nicaragua fra il 1893 e il 1909).

Yelba – In CA, un piccolo fiume nel Turan sudoccidentale. Dal tedesco *gelb*, "giallo".

Yezdigerd – In DF, AC, CA, ecc. è il re del Turan. Da Yazdegerd o Yezdjird, nome di tre re sassanidi della Persia (sec. IV-VII d.C.).

Yezin – In PF, eponimo di un culto di assassini nei monti Ilbars.

Yezud – In PM, CC, AC, città di Zamora dove si adora un dio-ragno. Forse derivato da Yezidi, o "adoratori del diavolo", nome di una setta di religione mazdea diffusa fra i kurdi dell'Armenia e del Caucaso.

Yig – In RZ, un dio degli uomini-serpente di Valusia. Derivato dal racconto *La maledizione di Yig* di H.P. Lovecraft e Zealia Bishop.

Yildiz – In OL, MN, MM ecc., il re del Turan, predecessore di Yezdigerd. Da *yildiz*, parola turca che significa "stella" e usata come nome proprio di donna (mai d'uomo), nonché come nome commerciale: es., Compagnia di costruzioni Yildiz, o simili. Howard probabilmente prese il nome dall'Yildiz Palace di Istanbul (la lettera turca "i" è una via di mezzo fra una "i" molto breve e una "u" pure breve).

Yimsha – In AC, CA, la fortezza del Cerchio Nero. Forse derivato da Yashma, l'Azerbajan sovietico.

Yin Allal – In CA, un capo zuagir. Nome pseudo-arabo suggerito evidentemente da "Allah".

Yizil – In AC, un dio o demone. Forse dal turco kizil, "rosso", che appare in molti nomi geografici.

Ymir – In FG, FL, CS, un gigante soprannaturale. Nella mitologia nordica, un gigante primevo.

Yog – In DF, un dio di Zamboula.

Yogah – (v. *Yag-Kosaa*). Nel romanzo *Almuric* Howard diede a un fiume il nome di Yogh.

Yo La-Gu – In CA, un soldato khitano. Nome pseudo-cinese.

Yota-Pong – In JG, luogo di Kosala cui viene fatto riferimento.

Yothga – In CS, una pianta magica.

Yuetshi – In DF, SA, tribù primitiva che vive lungo il margine meridionale del Mare di Vilayet. Da Yue-Chi o Kushana, popolazione turco-tartara che conquistò un impero indiano nel I secolo d.C.

Yukkub – In CA, una città turaniana. Forse derivato da *kub*, parola svedese che significa "cubo".

Yun – In TE, un dio del Khitai.

Zabhela – Una località costiera menzionata in RN. Forse dalla stessa fonte di *Zargheba* (v.).

Zahak – In PF, un capitano hyrkano a Yanaidar. Nella mitologia persiana si chiama così un demone, conosciuto pure come Zohak e Dahaka.

Zaheemi – In CN, un clan che vive vicino al passo di Shamla.

Zal – In DI, uno zamoriano. Nella leggenda persiana, il padre di Rustam.

Zamboula – In OZ, SK, TTR, una città dei deserti sudorientali. Da Stamboul, variante francese di Istanbul, l'antica Costantinopoli e Bisanzio.

Zamora – In TE, RC, OL, ecc, un antico regno a oriente delle nazioni hyboriane. Nella realtà una città, una provincia e un cognome spagnoli.

Zang – In NS, un sacerdote.

Zapayo Da Kova – In TT è il comandante delle forze mercenarie che invadono la Stygia. "Zapayo" è pseudo-spagnolo, "Da Kova" deriva forse da Reginald De Koven, compositore americano (*Robin Hood*, 1900).

Zaporavo, *Zaporoska* – Rispettivamente un pirata zingariano in SN e un fiume hyrkano in NS, CA. Da "zaporogi", che deriva dal russo *zaporozhets*, "gente al di là delle rapide", termine usato nei secoli XVI e XVII per indicare i Cosacchi del Dniepr.

Zarallo – In RN, il capo di una banda di mercenari al servizio degli stygiani. Forse derivato dal cognome spagnolo Zorilla.

Zaramba – In DA, il gran sacerdote di Punt.

Zargheba, *Zargheba* – Rispettivamente un avventuriero shemita in IG e DA e un fiume del sud in RC. Forse derivato da Zariba, località dell'Arabia.

Zarono – In CB, TTR, CI, bucaniere zingariano. Nome pseudo-spagnola.

Zebah – In CA, il nome assunto dal capo di una banda di razziatori zuagir. Da Sheba o Sabaea, località dell'Arabia meridionale.

Zelata – In CCO, una veggente aquiloniana. Forse derivato dal cognome spagnolo Zelaya (cfr. *Yelaya*).

Zeltran – In CB, il primo ufficiale della nave di Conan, il *Wastrel* (= fannullone). Dal cognome franco-spagnolo Beltran.

Zelvar Af – In CA, un cacciatore himeliano. Da Halvar, diffuso nome scandinavo, e Af, sillaba inventata.

Zambabwei, Zimbabwe – In JG, WM, RZ ecc., un regno nero. (In JG e altri racconti è scritto nel primo modo, in *The Hyborian Age* nel secondo). Zimbabwe è una città fortificata in rovina costruita circa 1300 anni fa in Rhodesia; nel XVIII e XIX secolo fu la capitale dell'impero Monomotapa. Howard riprese il nome, nella trascrizione "Zambabwei", nel racconto *The Grisly Horror*, pubblicato in *Weird Tales* nel febbraio 1935. Benché la storia fosse ambientata negli Stati Uniti, Zambabwei vi era menzionata come la località dell'Africa dove si compivano sacrifici umani in onore di una scimmia antropofaga.

Zenobia – In CCO, WM, BN ecc., una giovane nemediana sposata da Conan. È la versione greca di Septimia BathZabbai o Bat-Sabdai, regina di Palmira (sec. III d.C.).

Zeriti – In FS, l'amante-strega di re Akhirom. Nome pseudo-egizio.

Zhaibar – In AC, CA, un passo a nordest di Vendhya che immette nei monti Himeliani. Dal nome del passo Khai-bar (Khyber) in Pakistan. La descrizione di Howard segue fedelmente quella che Talbot Mundy fa del passo Khyber in *King of the Khyber Rifles*.

Zhemri – In *The Hyborian Age* e in PM, un popolo sopravvissuto dai tempi di Atlantide e diventato poi quello di Zamora.

Zhurazi, arcipelago di – In CA, un gruppo di isole nel Mare di Vilayet.

Zikamba – In CB è un fiume del Kush. Nome pseudo-bantù.

Zillah – In LN, la figlia di Enosh di Akhlat. Nome biblico (Gen. 4, 19).

Zingara – In RC, NS, BR, ecc., un regno marittimo sudoccidentale. È il femminile di "zingaro" (cfr. *Gitara*), anche se sembra inverosimile pronunciarlo così; la pronuncia abituale italiana è "Zingàra". Da notare la connessione con Zalgara, una regione collinosa menzionata nei racconti di Kull.

Zingelito – In TTR, uno zingariano. Nome pseudo-spagnolo.

Zingg – In *The Hyborian Age* è la valle in cui sorse la nazione di *Zingara* (v.). Un'eventuale relazione con gli Zing o Zinj, popolazione sudanese menzionata dallo scrittore medievale musulmano Mas'ûdi, pare piuttosto remota.

Zlanath – In RN, un uomo di Xuchotl.

Zogar Sag – In BR, LS, un mago pitto.

Zoratho – v. *Zorathus.*

Zorathus (*Zoratho* nella traduzione italiana) – In CCO, un mercante del Koth. Derivato probabilmente da Zaratas, greco per Zoroastro (antico persiano Zarathushtra, moderno Zardusht).

Zosara – In CT, MM, la figlia di re Yildiz del Turan. È forma greca di Zeresh, moglie di Haman nel Libro di Ester.

Zuagir (*zuagiri* in alcune traduzioni italiane) – In NS, OZ, RN ecc., nomadi shemiti che vivono nei deserti orientali. Probabilmente derivato da Shagia (Shaigiya, Shaikiyeh), tribù di arabi egiziani, e da Zouia o Zuia, tribù di arabi della Libia.

Zuagiri – v. *Zuagir*.

Zuagros – Nella prima stesura di OZ si chiamava così la mèta di Conan alla fine del racconto; poi scartato. Stessa origine di *Zuagir* (v.) + Zagros, nome di una catena di monti dell'Iran occidentale.

Zugita – In CN, un antico e degradato culto stygiano.

Zuru – In CB, uno schiavista ghanata. Storicamente, un capo Ngoni nell'Africa orientale (sec. XIX).

Zurvan – In CB, una divinità del pantheon mitraico. Da Zarvan o Zarwan, che nello zoroastrismo è una personificazione del tempo.

Zyras – In DI, un corinthiano. Nome pseudo-greco.

Gli autori:
note biografiche

L. SPRAGUE DE CAMP (New York, 27 novembre 1907) è un noto scrittore di narrativa fantastica, opere di divulgazione scientifica e romanzi storici, oltre che di racconti e romanzi di fantascienza. Ha collaborato a molte riviste di *science fiction* degli anni Trenta e Quaranta, comprese le celebri testate dirette da John W. Campbell jr. *Astounding* e *Unknown* e, dopo la guerra, a *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*. Si imbatté in Conan e nella narrativa di Howard per la prima volta nel 1951 e, avendo appreso che esistevano manoscritti howardiani inediti, ne curò la revisione editoriale, finendo i racconti incompiuti e scrivendone di nuovi insieme al collega Lin Carter. Il risultato di questo lavoro si concretizzò nell'edizione Gnome Press delle avventure di Conan (negli anni Cinquanta) e culminò alla metà dei Sessanta con la pubblicazione in dodici volumi di tutta la saga del cimmero (Lancer Books, New York). Attualmente de Camp, che è un prolifico narratore in proprio, si dedica con Glenn Lord alla gestione della Conan Properties, Inc., una società fondata nel 1977 per tutelare i diritti d'autore di quello che sta diventando un massiccio fenomeno commerciale. De Camp è anche autore di una biografia di H.P. Lovecraft (pubblicata nel 1975) e sta attualmente lavorando a una biografia di Howard. Uno dei suoi volumi più popolari in campo saggistico resta lo *Science Fiction Handbook* (edito nel 1953 e aggiornato nel 1975), un vademecum della fantascienza.

LIN CARTER (St. Petersburg, Florida, 9 giugno 1930) è un prolifico romanziere nel campo della fantascienza e della *fantasy*, ma la sua opera più meritoria resta quella di curatore editoriale nei medesimi settori (ad esempio, per la Ballantine Books ha curato un'eccellente ristampa dei maggiori classici dei fantastico anglosassone). Ha completato parecchi manoscritti inediti di Howard, in collaborazione con de Camp o in proprio (come per l'edizione definitiva delle storie di re Kull: *King Kull*, Lancer Books). Ha creato nuove avventure di Conan e ha inventato un suo personaggio a imitazione del barbaro di Howard: Thongor, tre avventure del quale sono state tradotte anche in italiano. Ha scritto un popolare saggio divulgativo sul mondo della *fantasy*: *Imaginary Worlds* (Ballantine, New York 1973) e alcuni agili volumi dedicati a Lovecraft e Tolkien.

BJÖRN NYBERG (Stoccolma, 1929) è un uomo d'affari svedese che vive in Francia. Nel 1957 ha scritto un romanzo imperniato su Conan (*The Return of Conan*, ripubblicato nel 1968 dalla Lancer come *Conan the Avenger*) e da allora ha continuato a mantenersi in contatto ("via" de Camp) con il mondo dei *pastiches* howardiani.